
ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
Gametype
ゲームタイプ
Revista de Videojuegos Japoneses
nº10 - 5 €
© Sammy 2002 © 1998-2002 Arc System Works Co., Ltd.
ilustración por Daisuke Ishiwatari
GAMETYPE Nº10 - 5 € / 832 PTAS
8 414090 216715 00010
FINAL FANTASY X-2
YUNA REGRESA EN LA 1ª SECUELA DE UN FINAL FANTASY
KOF-EX 2
MEGA DOSSIER
GUILTY GEAR
King of Fighters-EX2 © Marvelous Entertainment / King of Fighters © Playmore - Final Fantasy X-2 © 2002 Square Soft

Black Christmas!!

¡Bienvenidos a nuestro número Navideño! Para la ocasión nos hemos montado un especial ***Guilty Gear*** que, la verdad, no ha quedado nada mal. Si alguien se pregunta por qué hemos elegido esta saga para hacer el mega dossier que llevamos... bueno, hay varios motivos. El primero es que apenas se le ha dado importancia a ***Guilty Gear*** en este país, siendo una de las sagas más flipantes que podamos encontrar en el panorama de los juegos de tortas. El segundo motivo es, que de lo poco que se habla se llegan a leer en revistas que nos intentan imitar (más quisieran) estupideces como que *Bridget* se llama *Yo-yo* (mera muestra de la carencia informativa con la que cuentan y lo que es peor aun, la que ofrecen). Y como los grandes de la información pasan de estos juegos porque no les benefician económicamente como una *Lara Croft*, pues aquí vamos, como siempre, con un par de pelotas, a hacer lo que nadie sería capaz (no, no me vale conque vengan a hacer *dossiers* de compañías machacadas y temas tan podridos y añejos en la red como los que presentan en la ***Timotech***, que además tienen más errores que datos reales). ¡Haced algo así, panda de paletos! ¡Dossiers con datos que no estén en *internet*! Nunca diremos que somos los mejores, sería un fallo estúpido puesto que a cada uno le gusta ofrecer lo que le da la gana, pero por favor, que al menos se curren lo que dicen o se enteren de lo que hablan.

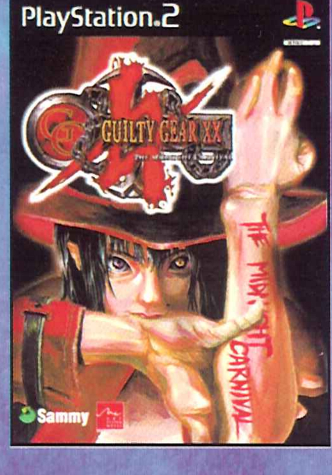
Es verdad, está feo meterse con los demás. En el fondo es que nos da rabia ver que nos imitan tan mal. Fijaos que sólo en caracteres llevamos más contenidos en la parte que no es el artículo especial que la ***Tech*** en una revista completa (ya podrían reducir la letra un mucho -como nuestros artículos en arial7- y, de paso, decir algo original que demuestre que aparte de plagiar textos de *webs* saben algo sobre los juegos que comentan).

¡Oh! ¡Pero qué malvado me estoy volviendo! Debe ser que viene la Navidad y como un buen *Santa Klaus* oscuro saco lo más maligno de mí para regalar acusaciones a los chicos que se han portado mal durante el 2002. *¡Ncht, ncht!* Para el próximo año sed más buenos. Si no, habrá que preguntarse por última vez...

Heaven or Hell?

Dark Sergio Herrera

"Think about your stupid words. It's nothing for me."



CONTENIDOS nº10

Gametype ゲームタイプ

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Francisco Pérez A. "Los Pakos", Luis Retamal "Kim Kapwham", Néstor Rubio "Omega Clarens" y la colaboración especial de "Laguna Loire" y "Varius".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Vídeo:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Diciembre-Enero 2002
PUBLICACIÓN BIMESTRAL



GUILTY GEAR

Bienvenid@s a un mundo dominado por bestias sanguinarias y luchas atroces, en el que las espadas y la sangre relucen más que el propio disco solar. Bienvenidos a *Guilty Gear*...

Supongo que la mayoría de vosotros estaréis sorprendidos por encontraros en este número con un dossier especial tan abundante sobre la saga ***Guilty Gear***. Aunque sinceramente, desde ***Gametype*** nos sentiríamos mucho más contentos si no os sorprendiese, porque creemos que el juego se lo merece y mucho. Este es un proyecto de varias personas que han sudado sangre durante bastantes meses para poder ofreceros información contrastada y real sobre ***Guilty Gear***, bastante alejada de la que estaréis acostumbrados a leer por ahí, y esperamos que sepáis apreciarlo en su justa medida.

Los más afortunados fueron los que hace tiempo pudieron conseguir cierto fanzine llamado ***Frikiland*** (llevado por los que ahora en este número de ***Gametype*** se han explayado a gusto), en el que en su séptimo número se dedicaba casi íntegramente a la saga y a sus personajes. Todo esto fue en la época en que se anunciaba la "increíble" cantidad de 2 nuevos personajes para el ***GGXX*** (qué tiempos a la espera de noticias). Parece increíble que en las fechas en las que estamos nadie le haya dedicado a esta saga lo que se merece, salvo un puñado de gente que de verdad valora lo bueno y nosotros; y por fin estamos aquí para ello...

FRIKILAND
Número 7
0'60 €
(100 Ptas)
DOSSIER GUILTY GEAR
- Historia
- Personajes
- Juegos
- El Señor de los Anillos -
- MANGA: Dragon Head -
- Salón del comic de Madrid -

¿Por qué elegir ***Guilty Gear*** para un dossier tan exahustivo? Las razones son varias. Las principales sagas de la lucha bidimensional ya las habíamos tocado en otras ocasiones y los *beat em ups* poligonales no daban para tanto. Además, queríamos darle una oportunidad al juego, porque creemos que está a la altura de las dos sagas clásicas (***Street Fighter*** y ***King Of Fighters***), y en algunos aspectos por encima. Tampoco es que hubiesen aparecido excesivas partes de las que hablar, ya que ***SF*** se paró en ***SF3 Third Strike*** (allá por el 99), y tanto de ***KOF 2001*** como ***2002*** habéis tenido información de sobras en estas mismas páginas. Así que antes que volver a ofrecer datos de juegos ya de sobra conocidos por todos vosotros preferimos ofreceros algo novedoso.

Desde éstas páginas queremos daros a conocer los entresijos de los juegos, el argumento que encierran, las relaciones entre sus personajes y, en definitiva el máximo número de detalles (repetimos: reales) que ofrece la saga y que nos hemos podido permitir en éste número de la revista (si llegamos a poner al 100% todo habríamos necesitado un número tamaño guía telefónica). Esperamos que nuestro trabajo guste tanto a los entendidos del tema como a aquellos que aún no se han iniciado con esta saga, sin duda una joya de los juegos vs de los últimos años. Que lo disfrutéis.

Dossier Guilty Gear llevado a cabo por: *Clarens "Zanuff" Bernstein, Kim "Badguy" Kapwham, Laguna "Axl" Loire y Varius "Kiske".*

GUILTY GEAR



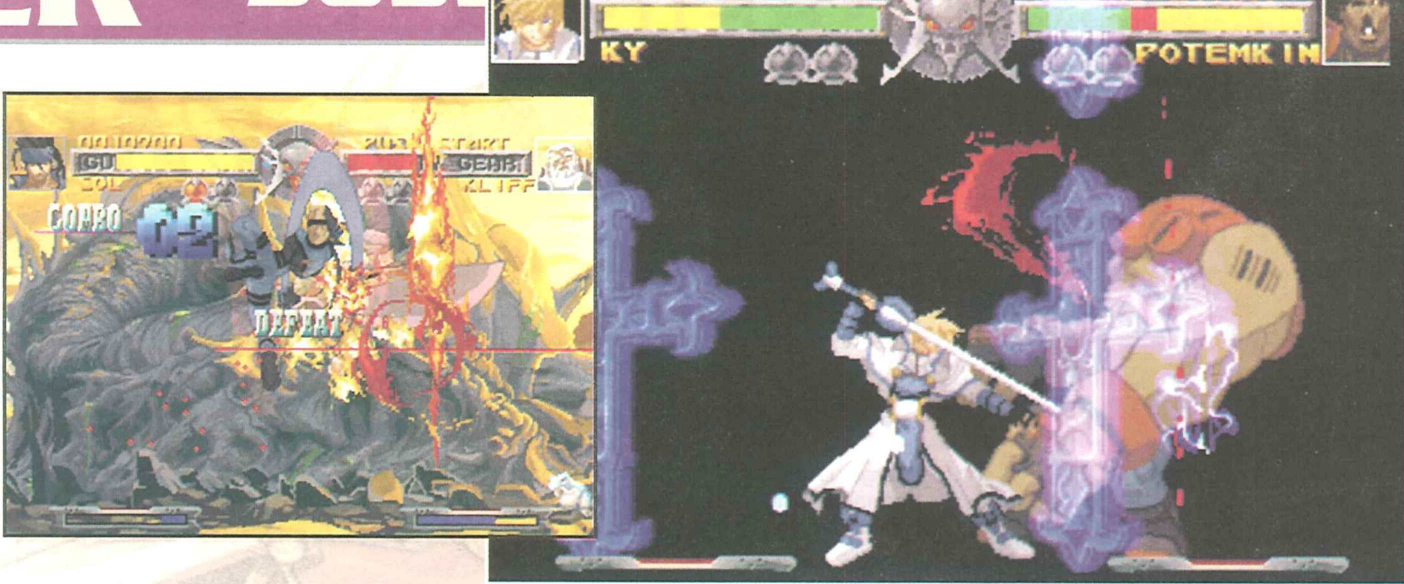
El comienzo de un mito

En el siglo XXII la humanidad consigue por fín lo que siempre ha estado buscando: una fuente de energía natural sin límites, la magia. Se prohibieron las fuentes de polución medioambiental y las armas de destrucción en masa. Sin embargo, a pesar de esta supuesta paz y armonía en el mundo, se desató una guerra, la mayor guerra jamás concebida por el ser humano, la Tercera Guerra Mundial.

Durante esta guerra se desarrollaron unas criaturas biológicamente superiores, fruto de la unión de *ADN* humano y animal con magia. El resultado fueron seres de una inagotable fuerza de combate y una vitalidad sobrehumana: los **Gears**.

Estos seres, pese a su fuerza, eran poco más que marionetas dirigidas por sus creadores, ya que eran incapaces de pensar por sí mismos. Pero un terrible día, uno de estos *Gears* tomó consciencia de sí mismo y del inmenso poder que tenía y se reveló contra la raza humana,

Artículo "Guilty Gear" por Laguna Loire "*Axl fan*" (cojonetas@freakmail.com)

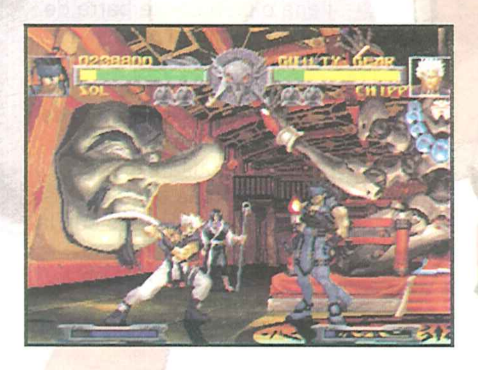


causante de su nacimiento. Dicho *Gear* se bautizó a sí mismo como **Justice** y controlando al resto de *Gears* existentes en todo el mundo, declaró la guerra a la humanidad y como muestra de su enorme poder hizo desaparecer las islas de Japón del planeta, acabando con la práctica totalidad de japoneses del mundo.

Los seres humanos, impotentes ante el poder de *Justice* unieron sus fuerzas y formaron un grupo de élite, la **Sacred Order of Holy Knights** (*Sagrada Orden de Santos Caballeros*).

Éstos guerreros iniciaron una serie de batallas contra los *Gears* que fueron llamadas **Cruzadas**, por la brutalidad de los combates y el enorme número de bajas que sufrieron ambos ejércitos.

Tras cien largos años de guerra, las fuerzas humanas consiguieron encerrar a *Justice* en una prisión interdimensional de la que jamás podría escapar y exterminaron al resto de los *Gears* que, con la desaparición de su líder se encontraban perdidos y sin guía. Este fue el fín de las *Cruzadas*, el mundo podía volver a respirar tranquilo.



Han pasado cinco años desde que *Justice* fue encerrado en la prisión interdimensional. El mundo ha recobrado la paz y poco a poco se va restableciendo de la terrible guerra que asoló el mundo cuando sin explicación aparente, los muros de la prisión comienzan a erosionarse, dejando abierta la posibilidad de que *Justice* vuelva...

Ante tal amenaza, los altos mandatarios mundiales decidieron hacer un campeonato internacional de lucha para seleccionar a los candidatos para formar una hipotética **Segunda Sagrada Orden de Santos Caballeros**. Para atraer a los más fuertes y violentos guerreros del mundo acordaron que el premio para el ganador sería cualquier cosa que éste desease, su más preciado deseo, fuera cual fuera.

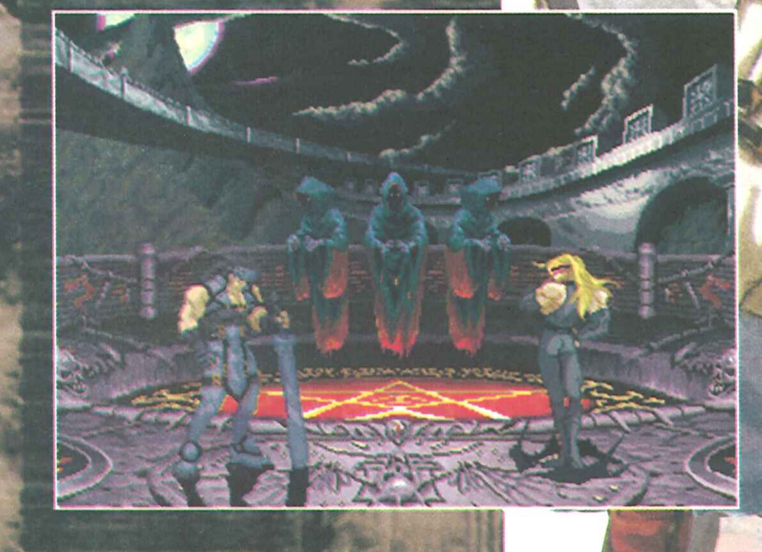
Éste es el argumento con el que la gente de **Arc System Works** nos presentaba un juego para la **Playstation** de **Sony** que rompía con el hecho de que los juegos *2D* de ésta consola tengan un recorte de *frames* o posibilidades de juego espantosos. ***Guilty Gear*** pone en nuestras pantallas a diez personajes seleccionables desde un principio a los que hay que sumarles a los dos jefazos y otro secreto, lo que nos da un total de trece personajes de considerable tamaño y detalles con buena nitidez y definición y un buen número de *frames* cada uno.





MUSICA

El apartado musical del juego es una verdadera delicia para todos aquellos a los que verdaderamente les guste un género de música como es el *Heavy* y los ritmos cañeros en general. En el juego cabe destacar piezas como el ***Beyond the Dark Life, Holy Orders (Be Just or Be Dead), Such A Sage*** o ***Write in Pain*** entre otras, todos temas cañeros y de varios estilos *Heavy* como ya he comentado previamente. Los restantes sonidos incorporados al juego, tales como voces, golpes, explosiones, tajos y demás son correctos, sonando cuando deben sonar y quedando bien en la mayoría de ocasiones, exceptuando la voz del principio de los combates, que dice *Heaven or Hell* pero apenas se le entiende algo.

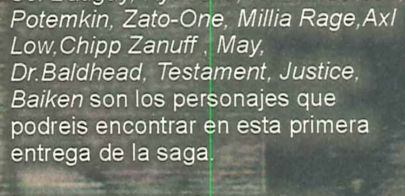


JUGABILIDAD

La jugabilidad de este juego es fantástica, sólo comparable a la de pocos *vs* vistos hasta la fecha. Disponemos de seis botones, de los cuales cuatro son para puñetazos, patadas, tajos flojos y tajos fuertes y los otros dos se utilizan para la burla (*chohatsu*) y para efectuar los golpes *charge*. Los golpes *charge* son golpes normales potenciados hasta tres niveles, lo que los hace más dañinos y vistosos gráficamente, todos los personajes disponen de un golpe *charge* exceptuando *Axl* y *Justice*. En *Guilty Gear* podemos hacer algunos de los combos más bonitos y brutales de cuanto juego de lucha hayamos visto previamente, normalmente empezando un combo *Gatling* que se basa en empezar un combo con golpes flojos e ir subiendo la fuerza de cada golpe o mantener la misma del anterior para alargar así la serie de golpes propinados al rival. Tenemos también a nuestra disposición los *Air Combos*, los cuales deben ser empezados desde el suelo con un *Launcher* que lance a nuestro rival por los aires para así encadenarle una serie de golpes. Disponemos de otros golpes especiales que si los dominamos y los efectuamos en el momento adecuado, nos darán la victoria del combate, como el *Dead-Angle Attack* consistente en "colar" un ataque nuestro en mitad de una serie de ataques del rival, el *Perfect Blocking* con el que no perderemos nada de vida mientras nos atacan, los dobles saltos y las carreras aéreas, así como los *Desperation Moves*, los cuales podremos efectuar o bien con la barra de *Tension* llena o bien con la barra de vida a la mitad (en amarillo) o bien combinando ambos factores, la diferencia es la cantidad de vida que quitan, siendo los más destructivos los realizados con la barra de *Tension* llena y la vida en amarillo. Y así llegamos al golpe







Sol Badguy, Ky Kiske, Kliff Andersen, Potemkin, Zato-One, Millia Rage,Axl Low,Chipp Zanuff , May, Dr.Baldhead, Testament, Justice, Baiken son los personajes que podreis encontrar en esta primera entrega de la saga.

Pero para mas información os instamos a que le echeis un vistazo a las completisimas fichas que os hemos preparado, en las que se incluyen todos los personajes jugables que existen en la saga hasta la fecha. Esperamos que os sean de ayuda para entender mejor el trasfondo de los personajes y del argumento, así como para comprender algunas presentaciones especiales. Probablemente algo así de detallado y redactado no lo encontraréis en ninguna parte, y si es así, obviamente sabremos de dónde ha salido.

más destructivo de todo vs que conozcaís, los *Destroyers* (*Ichigeki Hissatsu*), golpes capaces de exterminar al rival por ambos *rounds* que pueden realizarse en cualquier momento del combate (imaginaos el primer golpe del primer round). Es un golpe realmente abusivo, porque aunque se pueda escapar de él es fácil que nos lo cuelen. Utilizarlos jugando a dobles es de guarros, ya que no favorecen para nada el desarrollo normal de un combate, y lo peor que tienen estos golpes es que no pueden desactivarse de ningún modo. Todos los personajes del juego disponen de *destroy*, algunos más vistosos que otros (como el de *Ky*) pero todos igual de mortales y destructivos.

Cabe destacar que algunos personajes pueden meter el *destroy* en un combo, lo que los hace potencialmente más peligrosos de lo que ya son, estos personajes son: *Sol, Ky, Chipp, Millia* y *Baiken.*

La dificultad de la que hace gala el juego es digna de mención, dado que, a pesar de que en los primeros combates sea más o menos sencillo librarnos del

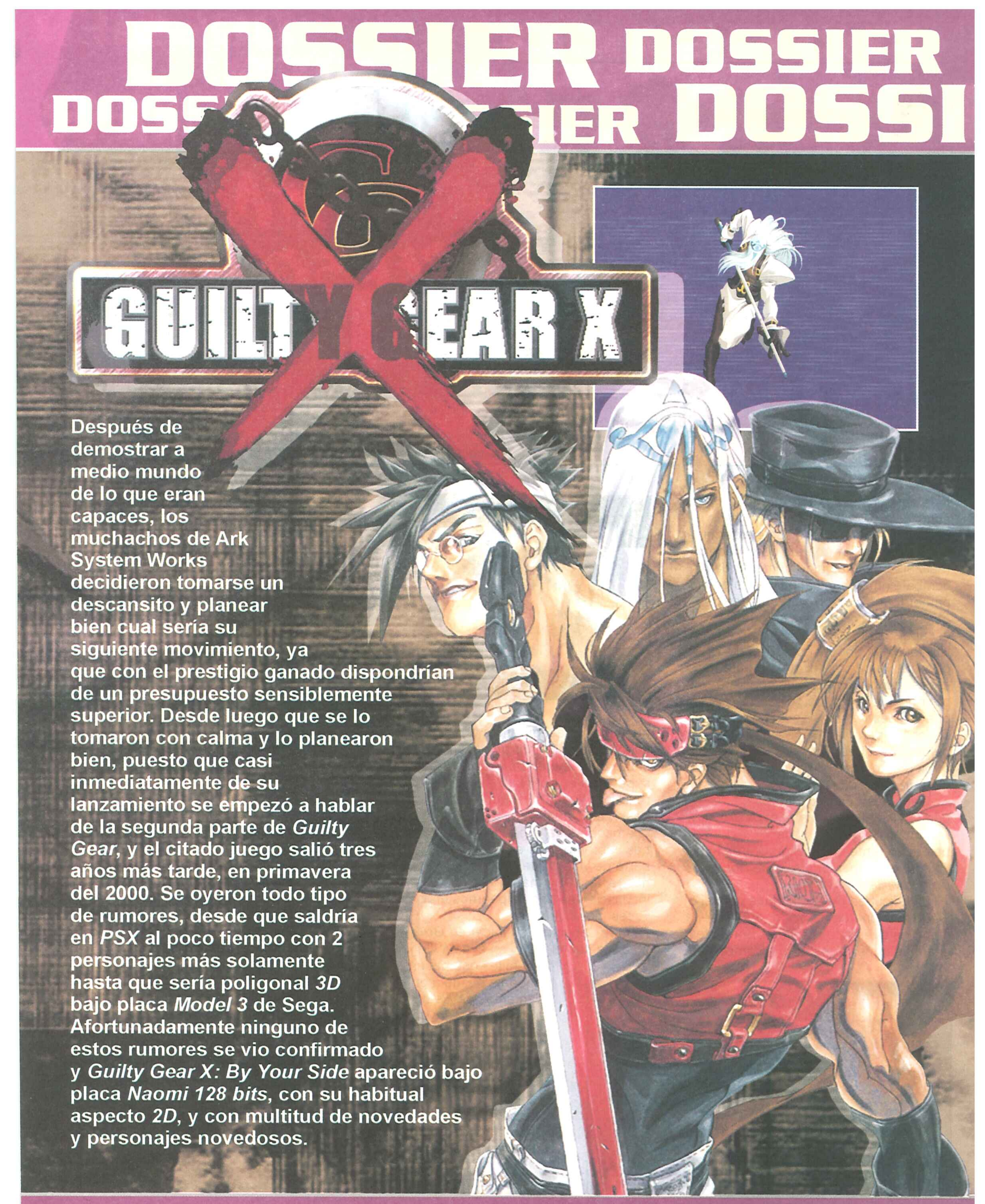


enemigo, os aseguramos que sudaréis sangre para eliminar a *Testament* y, sobre todo, a *Justice*; el cual dispone del super más brutal de cuanto *Vs* se ha realizado hasta la fecha: el *Omega Laser*, un potentísimo chorro de energía que ocupa toda la pantalla y que aunque nos cubramos nos evaporará media barra de vida y que si nos lo comemos nos restará aún más vida y nos dejará inconscientes tras golpearnos unas 23 veces más o menos.

Otro aspecto a destacar en ***Guilty Gear*** es que el juego en sí está plagado de detalles que hacen homenaje desde a grupos y cantantes de *Heavy* a series de manga y anime en general, sin ir más lejos *Axl Low* es un clarísimo homenaje a *Axel Rose* y *Slash* de **Guns and Roses**, *Ky Kiske* debe su nombre al cantante y guitarra de **Halloween**, los nombres de los *Desperation Moves* de la mayoría de personajes son nombres de canciones o discos de *heavy* (*Ride the Lightning*, *Ballbreaker*, *Iron Maiden*, *Earth Anger*, y demás), aparecen personajes de otros juegos (la cabeza de *Red XIII* del ***Final Fantasy VII*** en el escenario del *Dr. Baldhead*; *Terry Bogard*, *Andy Bogard*, *Athena Asamiya*, *Iori Yagami* y *Billy Kane* del ***King of Fighters*** en el escenario de *Axl*, en pequeñito) y en el escenario de *Potemkin* aparecen *Landmates* (***Appleseed***, ***Ghost in the Shell***) hasta donde llega la vista.

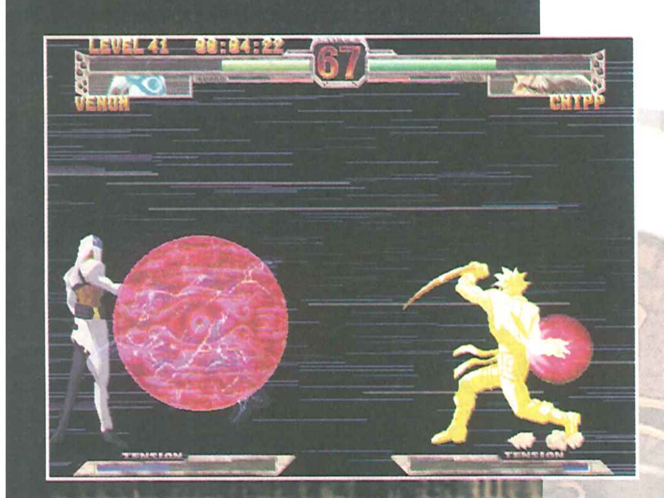
Guilty Gear es, sin lugar a dudas un gran juego de lucha 2D cuya acción ultra rápida os dejará maravillados si os gustan este tipo de juegos. Una perfecta opción para ir metiendose en la trama que se empieza a gestar en este primer capítulo.





Después de demostrar a medio mundo de lo que eran capaces, los muchachos de Ark System Works decidieron tomarse un descansito y planear bien cual sería su siguiente movimiento, ya que con el prestigio ganado dispondrían de un presupuesto sensiblemente superior. Desde luego que se lo tomaron con calma y lo planearon bien, puesto que casi inmediatamente de su lanzamiento se empezó a hablar de la segunda parte de *Guilty Gear*, y el citado juego salió tres años más tarde, en primavera del 2000. Se oyeron todo tipo de rumores, desde que saldría en *PSX* al poco tiempo con 2 personajes más solamente hasta que sería poligonal *3D* bajo placa *Model 3* de Sega. Afortunadamente ninguno de estos rumores se vio confirmado y *Guilty Gear X: By Your Side* apareció bajo placa *Naomi 128 bits*, con su habitual aspecto *2D*, y con multitud de novedades y personajes novedosos.

Reportaje "Guilty Gear X" realizado por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)
y Varius (*animetal_666@hotmail.com*)



GRAFICOS

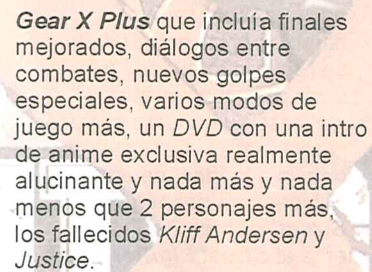
Gráficamente, ***Guilty Gear X*** lleva las habilidades *2D* de la placa *Naomi* más lejos de lo que cualquier juego la ha exprimido, con la excepción de su continuación, *GGXX*. Incluso juegos posteriores como ***Capcom Vs SNK 2*** no se acercan al enorme tamaño de los personajes, los *zooms*, los efectos de luz, la alta resolución, las explosiones por doquier y la tremenda velocidad que todo el juego posee.
Realmente un espectador novato se puede quedar con la boca abierta al observar el tremendo espectáculo que desprende en todas sus animaciones. Nada de los mismos *sprites* de siempre y un par más nuevos al estilo **Capcom** o **SNK**, todos los personajes has sido rediseñados y sus *sprites* son un verdadero prodigio de animación, realismo y mala leche. Esto último puede apreciarse al máximo si jugamos en un monitor de *PC* mediante *VGA Box* o en la versión de ***Windows***, al poderse apreciar detalles tan misérrimos como la calavera que decora el mango del arma de *Venom*. Si hablamos de cifras, podemos decir que contiene casi el doble de frames de animación por personaje que ***SF3***, hasta la fecha el *Beat´em up 2D* mejor animado de la historia.
Si algún defecto se le puede sacar es la variedad de escenarios, ya que a pesar de ser gráficamente impresionantes hay pocos, no como en el primer ***GG*** que cada personaje tenía uno.

Personalmente diré que se nota que trabajaron en el aspecto gráfico y jugable mucho tiempo, puesto que hay pantallas primerizas del juego y realmente difieren mucho de lo que hoy estamos acostumbrados a ver. *Daisuke Ishitawari* esta vez se explayó a gusto haciendo uno de los cambios más radicales que se recuerdan en cualquier saga de lucha sin que perdiese su carisma ni estilo característico. Para que os hagáis a la idea, es como si hubiésemos pasado del ***Street Fighter 2*** directamente al ***Street Fighter 3 3rd Strike***.

Un diseño de personajes original y creativo esconde alguno de los luchadores más equilibrados y poderosos se que se han visto jamás en *beat´em up* alguno. Los nuevos personajes son originales tanto en técnicas como en apariencia, en especial el nuevo jefe final *Dizzy*, una encantadora niña con coletas que se presenta como el obstáculo más imposible de rebasar desde las épocas de ***KOF'95***. Destacable también la bajada de efectividad de los *Destroyers*, que solamente eliminan un *round* y son francamente arriesgados de hacer. Y sobre todo el balance entre personajes que permite que siempre gane el mejor, no el que más suerte tiene o el más guarro. Cierto es que en principio personajes como *Sol* o *Ky* parecen mucho más abusivos que el resto, pero puedo aseguraros que con un manejo adecuado nadie es mejor que nadie (y si no que se lo digan a los que jugamos con *Baiken*, *Venom* o *Zato*).

El aspecto musical se mantuvo al mismo nivel, cosa nada fácil ya que las músicas de ***Guilty Gear*** eran realmente geniales. Los mejores *tracks* se conservaron, los que no fueron muy apreciados se sustituyeron por otros más cañeros (fundamentalmente *Zato, May* y *Testament*). Y los nuevos personajes recibieron unas músicas que estaban a la altura de lo esperado; es decir, rápidas y que aumentaban la sensación de emoción en la pelea. Desde luego, todos los aficionados e hubiesen quejado el doble si se



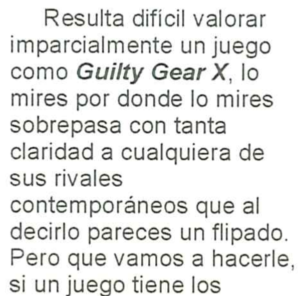


hubiese cambiado el tipo de música que si se hubiese lanzado el juego lleno de *bugs*. Si tuviera que quedarme con alguna sería con el inolvidable *Still in The Dark*, el track correspondiente al combate de *Zato* y *Millia*, c[illegible]no de los homenajes a M[illegible]ca más currados que un se[illegible] ha podido escuchar jamás.

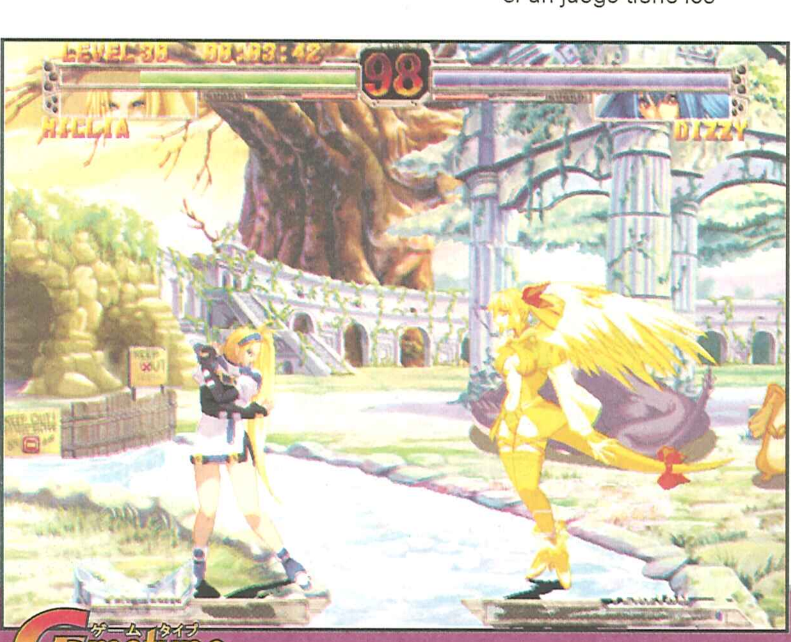
Gu[illegible]y Gear X aparece primero en recreativas, siendo versionado después para ***Dreamcast***, ***Windows***, ***Game Boy Advance*** y ***Playstation 2***.
Hay que decir que la versión ***GGX*** que conocemos en Europa es semejante a la primeriza de ***Dreamcast***, salvo el hecho de que es un 17,5% más lento y tiene un borde negro de escándalo. Mientras tanto, en Japón pudieron disfrutar en ***Playstation 2*** de una versión especial llamada ***Guilty Gear X Plus*** que incluía finales mejorados, diálogos entre combates, nuevos golpes especiales, varios modos de juego más, un *DVD* con una intro de anime exclusiva realmente alucinante y nada más y nada menos que 2 personajes más, los fallecidos *Kliff Andersen* y *Justice*.

Por supuesto estos personajes están rediseñados y cuentan con nuevos ataques y *supers*. Como siempre aquí nos llegan los juegos en un estado más que penoso, y encima se quejan de las tiendas de importación.





Resulta difícil valorar imparcialmente un juego como ***Guilty Gear X***, lo mires por donde lo mires sobrepasa con tanta claridad a cualquiera de sus rivales contemporáneos que al decirlo pareces un flipado. Pero que vamos a hacerle, si un juego tiene los





JUGABILIDAD

La jugabilidad se ve muy agradablemente cambiada en este juego. Pasamos de la terrible velocidad y los combos infinitos con un botón a un sistema algo menos veloz (que aun así resulta terriblemente rápido comparado con el 99% de los juegos *2D*) y mucho más estratégico. A los luchadores se les ha incluido docenas de nuevos ataques especiales y *supers*, y una nueva capacidad defensiva y ofensiva que hace el juego mucho más avanzado y profesional. No quiero decir que sea más difícil hacer combos, sino que cuando realmente te adaptas a la mecánica del juego empiezas a aprender y descubrir nuevas y creativas maneras de conectar que realmente te hacen disfrutar mucho más que si te ciñes al patrón enlatado ya tan sobado en sagas como ***KOF***. La mayor locura empieza cuando descubres el *Roman Cancel* y el *Fortress Cancel*, conozco casos bien documentados de gente jugando 36 horas seguidas absolutamente flipados de lo que se era capaz de hacer con ambas técnicas.



PERSONAJES

En total se cuenta con 16 personajes para elegir incluyendo ambos jefes finales, cifra no muy alta para lo acostumbrado.
Eso en realidad es engañoso, pues en cuanto elegimos a uno y comprobamos *in situ* la enorme cantidad de golpes especiales, magias y *supers* de cada uno llegaremos a la conclusión de que con un solo personaje de ***GGX,*** **Capcom** habría hecho perfectamente 3 distintos.
Ningún estilo de pelea se repite, ningún personaje es "*pariente, hijo o alumno de otro*" con muchas técnicas repetidas.
Calidad frente a cantidad, como siempre ha sido costumbre en **Ark System Works**.

No sólo los personajes nuevos resultan sorprendentes, sino que los antiguos han visto muy variados sus patrones de ataque, y se les ha añadido una cantidad de golpes especiales y *supers* ingente, hasta tal punto que tendremos que aprender de nuevo a manejarlos.

mejores gráficos *2D* jamás presentados en un juego de lucha, hay que decirlo. Si posee la mejor música que se ha hecho para un juego de lucha hay que decirlo.
Si cuenta con los personaje mejor diseñados y más equilibrados vistos en un lustro, hay que decirlo. Si continúa grandiosamente y aumenta hasta el infinito un pedazo de juego como era el ***Guilty Gear***, hay que decirlo.
El caso es que todos estos elementos se conjuntan en ***Guilty Gear X***, y sólo es culpa de **Ark System Works**. Aunque si me sale la vena malvada, también he de reconocer que la competencia que tuvo en su lanzamiento fue paupérrima, ya que tanto ***KOF 2000*** como ***Capcom Vs SNK*** resultaron tan pobres en todos sus aspectos que debe disculparse el lógico alucine del personal cuando ***GGX*** llegó al mercado.

Perdérselo sería un crimen como sería perderse cualquiera de los juegos de la saga, así que a por él de cabeza.



VERSIONES GUILTY GEAR

DREAMCAST

Esta plataforma fue la afortunada en disponer de la primera conversión doméstica después de su paso por los salones recreativos. Conserva intacto todos los apartados de la recreativa (gráficos, música, jugabilidad...) además de los añadidos modos de juego, como cualquier conversión de un juego de lucha que se precie, y estos modos son:

Modo Arcade: Este modo de juego ha conservado intacto todos los aspectos de la versión de la recreativa. Deberemos enfrentarnos a diferentes oponentes controlados por la *CPU* e ir eliminándolos hasta llegar al final del juego.
Modo Versus: En este modo se compite exclusivamente entre dos jugadores, en este modo es donde reside el mayor aliciente del juego, ya que los combates entre dos personas son tremendamente mas divertidos, sobre todo en este juego.
Modo Training: En este modo practicaremos los comandos básicos, las técnicas y los combos, para después ponerlos en practica a la hora de jugar contra la *CPU* u otra persona.
Modo Survival: Elegiremos un personaje e iremos enfrentándonos, uno a uno, a diferentes adversarios controlados por la *CPU* y tendremos que resistir con la misma barra de energía (restaurada solamente en determinadas ocasiones) para poder acumular puntos e ir desbloqueando a los personajes secretos y para conseguir el tan apreciado *Guilty Gear Mode*.
Recording: En esta opción tendremos la posibilidad de grabar nuestros combates, esto es útil especialmente para poder perfeccionar nuestra técnica y nuestros combos y, por qué no, para poder vacilar ante nuestros colegas.
Options: Como es obvio, en esta opción ajustaremos las diferentes opciones del juego, un apartado destacable es la posibilidad de escuchar todas las músicas del juego a través de un *sound test*.



Como no podía ser menos y debido al éxito que obtuvo en su versión ***Dreamcast***, más tarde vería la luz la versión de ***Playstation 2***.
Esta versión es exactamente igual a la de su versión ***Dreamcast***, salvo por pequeños detalles que aprovecharían el potencial de la máquina de **Sony** como son una mayor nitidez en pantalla y la desaparición de pequeñas ralentizaciones (cuando ejecutamos el *Volcanic Viper* de *Sol Badguy* en el estado *Dragon Install*, es el ejemplo más claro).

Lo curioso de esta versión es que solo se versionaría en EEUU y Europa, encima en la versión europea, como ya nos tienen acostumbrados por estas tierras, viene a 50 HZ, con lo cual la velocidad del juego se ve seriamente perjudicada, no pudiendo disfrutar uno de los aspectos que nos brinda el juego, como es su rapidez en los combates.
En Japón vería la luz otra versión mucho mas completa....

Artículo "Versiones Guilty Gear" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*) y Varius (*animetal_666@hotmail.com*)



VERSIÓN ESPECIAL

La versión especial de este juego para esta plataforma, consiste en que junto al juego venía acompañado de un *mini-CD* troquelado con una forma un tanto peculiar que contenía una pista inédita de música, varias imágenes y un documento *HTML* que explicaba diferentes aspectos técnicos del juego. También se ha cambiado la serigrafía del juego original, siendo a todo color en vez de un único color rojo como la versión normal; también nombrar que existen varias versiones del *mini-CD*, únicamente cambiando la serigrafía y la forma del *CD*.

Como nota negativa, decir que es imposible diferenciar la caja de la versión normal de la especial, ya que se ha utilizado la misma, y el *CD* venía dentro de las instrucciones en una bolsita protectora.

Estos señores se lo podrían haber currado un poquito mas y ofrecernos una versión digna de este juego.



GUILTY GEAR X PLUS

Esta versión, aparte de conservar absolutamente todas las opciones de la versión **Dreamcast**, ha aumentado considerablemente la calidad gráfica, añadiéndosele como extras un montón más de añadidos que paso a comentar a continuación:

Training Mode:
En este modo se le ha añadido la posibilidad de practicar unos combos predefinidos por el juego, cada personaje posee diferentes combos, al cual más complicado, y que nos ayudará en el manejo de cada uno de los personajes y en la depuración de nuestras técnicas.

Gallery Mode:
Aquí deberemos aceptar una serie de retos para poder ir desbloqueando todas las imágenes de la galería.

Existen tres galerías diferentes las cuales deberemos ir descubriendo; para obtener la primera galería completa deberemos terminarnos el juego con todos los personajes en su versión normal y en su versión *Guilty Gear*, para la segunda deberemos acabarnos el juego con todos los personajes en el modo historia, y una tercera que consiste en aceptar 24 retos al cual mas complicado, que ademas de descubrirnos las correspondientes imágenes, nos irán ofreciendo una serie de secretos como son: la posibilidad de elegir a *Justice* y a *Kliff*, y el añadido de nuevos trajes para cada uno de los personajes. Como veis en este modo es donde reside la principal diferencia con la versiones anteriores del juego.

Story Mode:
En este modo descubriremos la verdadera historia de cada personaje, enfrentándonos a los diferentes protagonistas que concuerdan con la historia de cada unos de los personajes en combates a un solo asalto. Quizás el modo más interesante.





VERSIÓN ESPECIAL Ps2

La versión especial de esta plataforma es SOBRESALIENTE.

Consistente en una caja de tamaño considerable, contiene el juego ***Guilty Gear X Plus***, un *DVD* con un vídeo de 5 minutos (el que en un principio se creía que era la intro del juego y que al final no lo ha sido), demostrando que los creadores del juego son excelentes creando *anime* japonés, un busto de *Sol Badguy* transparente, una llavero de *Ky Kiske* en *Super Deformed* y un colgante con la *Hellslayer* (la espada de *Sol*).

Sin lugar a dudas, si estás pensando en adquirir alguna de estas versiones, escoge ésta versión que es la perfecta.







VERSIÓN PC / WINDOWS

Esta versión es una conversión directa del juego de ***Dreamcast***, añadiendo más velocidad y una mayor resolución (800x600) que hace necesaria la utilización de una tarjeta aceleradora (es impresionante la calidad gráfica de esta versión, que hace que podamos ver perfectamente definida las facciones de cada uno de los personajes durante los combates).

También se añade a esta versión un *CD extra* que acompaña al juego, con *saves* de combos espectaculares, pistas de audio inéditas y un montón de imágenes que harán las delicias para cualquier fanático de la saga.





Artículo "Guilty Gear xx" por Kim Kapwham
(*kim@megamultimedia.com*)



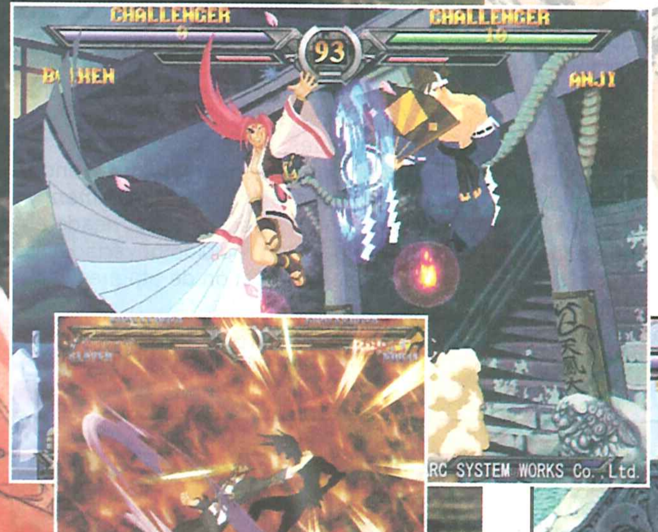
Cuando el tremendo impacto tecnológico y jugable que supuso *Guilty Gear X* para el mercado de *Beat´em ups 2D* todavía no se ha desvanecido, *Daisuke Ishitawari* y los incansables Ark System Works atacan otra vez con el 3º episodio de la saga *Guilty Gear*, titulado esta vez *Guilty Gear XX ~ The Midnight Carnival*. Aunque para algunos haya aparecido demasiado pronto, año y nueve meses desde el anterior juego comparado a los tres años que pasaron desde la primera parte a la segunda, no dudamos de que *GGXX* volverá a romper todos los esquemas como hicieron sus antecesores.

VELOCIDAD

El tema de la velocidad ha sido resuelto de manera salomónica, aumentando las revoluciones pero sin llegar a la locura completa que suponía el *GG* original.

Ello se debe a que, según *Daisuke Ishitawari*, ***GG*** fue considerado un juego tan rápido que resultaba poco estratégico, dejando los combates en manos del más rápido y no del mejor.

Buscando solucionar esto se han esforzado duramente para, en la medida de lo posible, establecer un equilibrio entre velocidad trepidante y la estrategia, dejando contentas a ambas partes.





Sabiendo bien que la baza tecnológica la tienen bien ganada, el **Team Neo Blood** ha preferido pulir todos aquellos detalles que pudieran echar en falta los aficionados a la lucha más salvaje y veloz, sin olvidarse de incluir las debidas modificaciones y novedades a mansalva.

Si bien es cierto que el salto gráfico no es tan grande como en el anterior episodio, hoy en día no podemos encontrar en ningún *Beat´em up 2D* gráficos tan detallados, tan grandes, soberbiamente animados y tan veloces como en ***Guilty Gear XX***. Con una **Capcom** que ya parece haberse olvidado los ***Street Fighters*** y una **SNK/Eolith** que se empeña en mantener una obsoleta **Neo·Geo** de 12 años de antigüedad como placa base, hoy día no hay nada que se le acerque ni de lejos en gráficos y resolución en cualquier sistema. Por eso han preferido corregir todos los defectos que en su día les achacaron en ***Guilty Gear X***. Me refiero a escasez de escenarios, bajada de velocidad con respecto a su primera parte y control complejo para dominar todas las técnicas especiales.

Como el tema de los escenarios no tenia mucha complicación, ***GGXX*** presenta 15 escenarios distintos (5 más que su antecesor) y añade la posibilidad de jugar en algunos durante el día, la noche o bajo distintas condiciones meteorológicas, a la usanza ***Fatal Fury 3***.





CONTROL Y JUGABILIDAD



MÚSICA

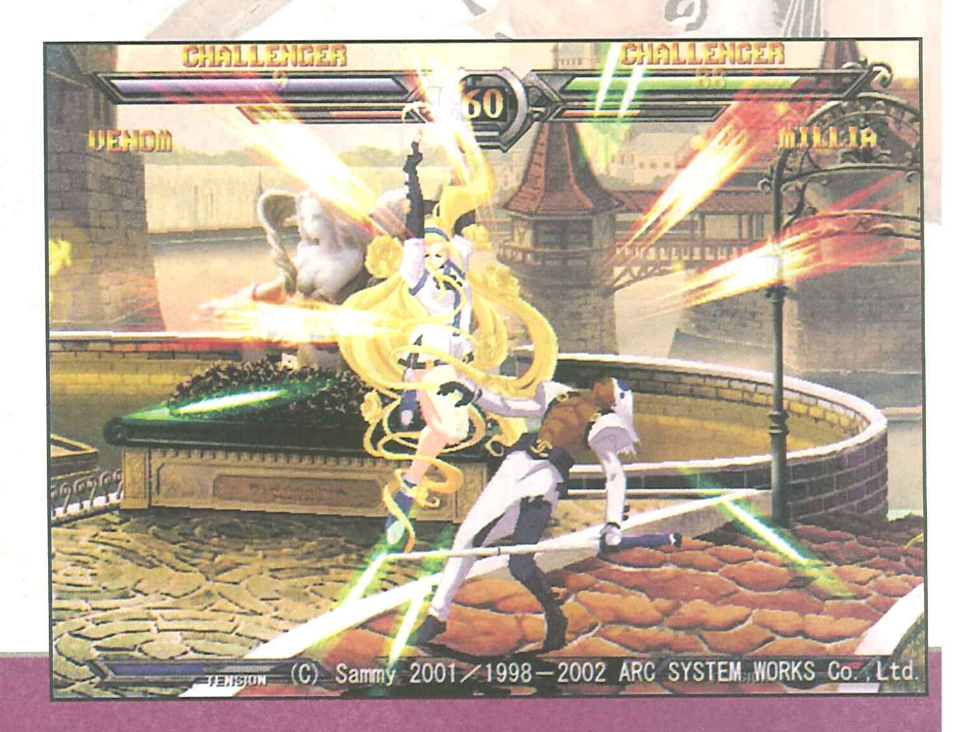
En el apartado sonoro, por una vez tenemos que darle un tirón de orejas a **Ark System Works** (ligerísimo, eso sí). Simplemente porque las músicas son muy semejantes a las escuchadas en ***Guilty Gear X***, contando como únicas e impresionantes novedades las de los 4 nuevos personajes (magistrales, por cierto, atentos al tema de *Zappa* de nuevo), la *intro* y los enfrentamientos especiales tipo *Sol Vs Ky*, *Millia Vs Eddie* y semejantes. Obviamente, los antiguos *tracks* siguen siendo tan geniales como de costumbre, pero conociendo las habilidades creativas de *Daisuke Ishitawari* y el grupo *heavy Lapis Lazuli*, un jugador veterano agradecería que volviesen a dar el do de pecho y creasen otra serie entera nueva de melodías tan inolvidables como las ya escuchadas. Como siempre les ha caracterizado: *rock duro, heavy metal* y *speed metal* por todos lados redondean una banda sonora frenética que acompaña como ninguna los combates con su velocidad y fuerza.



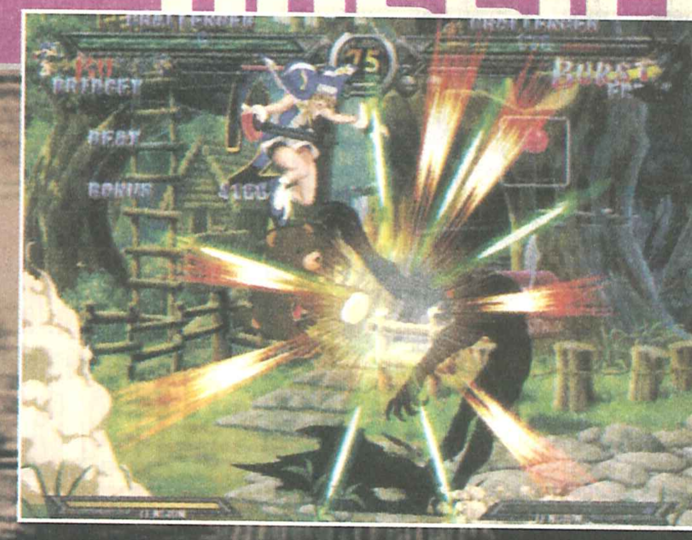
Para solventar el problema del complejo control se ha optado por incluir un 5º botón al sistema de juego, llamado *Burst*. Dicho botón actúa como cuando en anteriores juegos pulsábamos *Slash+Hard Slash*, de tal manera que la realización de *launchers*, barridos, *Roman Cancels* y *Counter Attacks* se ve muy simplificada, en vez de tener que estar pulsando constantemente combinaciones de 2 y 3 botones a la vez. La inclusión de este botón permite así mismo un nuevo tipo de golpe en el aire o combinar directamente los lentos *launchers* en nuestras combos gastando barra *Burst*. La capacidad de hacer llaves en el aire se echaba mucho de menos, y no cabe duda que con su inclusión los *air combos* verán muy cambiada su estrategia. Otros factores que se han incluido son un medidor nuevo que aumentará según lo ofensivamente que juguemos y que nos permitirá romper los combos del adversario cuando esté lleno pulsando *Burst*. Aún más capacidades de ataque y defensa para un juego que no estaba nada falto de ellas y que añaden muchas más posibilidades de maneo y nuevas estrategias para aprovechar en nuestro favor.

Pasando a los aspectos jugables, los 4 nuevos personajes incluidos son originales a rabiar (destacando *Zappa* y sus espíritus, seguramente el personaje más difícil de manejar de toda la historia de los juegos de lucha *2D*). Aparte de los nuevos participantes, todos los antiguos personajes se conservan (incluyendo los antiguos jefes finales *Testament* y *Dizzy*, ahora seleccionables desde el principio) y han recibido novedades de todo tipo en cuestión de ataques especiales y *supers*.

Resulta muy curioso que personajes sobrados ya de golpes y equilibrados







por todos lados como *Sol*, *Chipp* o *Millia* sigan aumentando su arsenal de golpes para mantener su status frente a los más cambiados como *Axl* o *Anji* (este último con 2 *supers* nuevos). Sin duda un aliciente más para jugar con todos los caracteres y descubrir sus capacidades por mucho que hubiésemos jugado anteriores partes de la saga. Un punto que ha decepcionado algo a los fanáticos de la saga es la carencia de un jefe final "auténtico" ya que en la versión recreativa el *final boss* es una versión *Ex* potenciada de *I-No* que solamente cuenta con un super nuevo y unas alas cibernéticas bastante intimidantes. Esta salvedad seguramente será solventada en la versión doméstica, así como los diálogos al final del juego en vez de las acostumbradas fotografías de los luchadores, pero hay que mencionarlo por ser un punto negativo. La velocidad añadida, los nuevos elementos y la abrasiva dificultad que caracteriza a ***Guilty Gear*** están de nuevo ahí para disfrute de cualquier aficionado a los buenos juegos de lucha.



Resumiendo, ***Guilty Gear XX*** en versión recreativa se presenta como una inmejorable continuación a la altura de sus ilustres antecesores. Si bien es cierto que presenta ciertos detalles a pulir ya mencionados, no dudamos de la capacidad de ***Ark System Works*** para solucionarlos en un futuro lanzamiento doméstico para las consolas de última generación. En el momento de escribir estas líneas está anunciado en formato **PS2** para el 3 del Noviembre de 2002, vamos que debería estar en la calle para cuando leáis esto, con los extras añadidos de *Kliff Andersen*, *Justice* y *Robo Ky*, con sus correspondientes músicas y escenarios. Como recordaréis, estos personajes eran añadidos exclusivos a la versión **PS2** japonesa, pero en esta ocasión parece que al menos al mercado americano sí llegarán. Frente a esto, **Capcom** insiste con conversiones *2D* de títulos ya viejos (***Marvel Vs Capcom 2***, ***Capcom Vs SNK 2***) y **Eolith** presenta una variedad de *remakes* de antiguas glorias **Neo·Geo** que, si bien resultan muy jugables (no sería justo reconocerlo) a las alturas que vivimos están muy obsoletas gráfica y sonoramente.

VENOM



Artículo "Guilty Gear Petit y Guilty Gear X, Advance Editiom" por Clarens Zanuff (*rugal@megamultimedia.com*)



GUILTY GEAR PETIT 1 Y 2



De la saga ***Guilty Gear*** nos encontramos primeramente con la versión para la aquí casi desconocida **Wonderswan**, una versión del juego con los personajes en *SD* y con total fidelidad a los movimientos originales, músicas y escenarios. Un juego bien planteado y realizado llamado ***Guilty Gear Petit*** nos ofrecía la ¿increíble? cantidad de seis personajes iniciales más uno secreto, que no era más que una versión *EX* de otro que ya estaba. Para acabarnos el juego podíamos disponer de *Sol, Ky, May, Millia, Potemkin* y la debutante *Fanny*, y como "secretos" teníamos a *Jam* y una versión diferente de *Millia* con los movimientos cambiados. El juego cuenta con un ambiente de lo más llamativo y cuidado, con escenarios detallados, coloristas y repletos de detalles, como por ejemplo la nave de *May*, que sobre la cubierta en un lado está *Anji* tomando el sol y por otro *Axl* y *Chipp* charlando.

Las músicas están estupendamente integradas y las podemos reconocer al instante, no como otras versiones de otros





Las imagenes de esta pagina pertenecen a Guilty Gear Petit 1

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

Con el nombre de ***Guilty Gear X: Advance Edition*** nos llega una conversión increíble de gráficos similares al juego original. Es decir, no son gráficos en *SD*, sino los originales versionados, al igual que hicieron con el ***KOF Neoblood***. De este modo increíblemente nos encontramos con el juego original en la portátil, sin restricciones de ningún tipo; con todas las músicas, todos los modos de juego, todos los personajes y por si fuera poco, encima tenemos más extras que en el original.

Cuando lo probé en su tiempo no lo podía creer. A la hora de jugar podremos escoger entre jugar al estilo clásico del ***Guilty Gear***, es decir, *1 vs 1*; o tipo *dramatic* (2 contra 1 como en el ***Street Fighter Zero 3***) o el modo de *3 vs 3* a la usanza de los ***King of Fighters***.

A todo esto, incluye también un modo para crear los colores que queramos a nuestros personajes y ésta vez el modo *survival* es infinito, no acabándose en el *nivel 99*





juegos, que tenías que escuchar la original y la portátil a la vez para que se parecieran en algo.

Lo que toca comentar ahora es lo malo, y en este caso es el nefasto control que tenemos con la consola en sí, ya que tal y como es el aparato, es prácticamente imposible hacer un medio círculo fluido (recordad que la ***Wonderswan*** no tiene una cruceta como la ***Gameboy***, por ejemplo, sino que se sirve de algo parecido pero en botones, por lo cual es tan difícil hacer las combinaciones). Tiempo más tarde, y habiéndose puesto las pilas los señores programadores, nos llegaba el magnífico (no hay que decir que supera con creces a su versión anterior) ***Guilty Gear Petit 2***.

El elenco de personajes y melodías se disparaba, contando esta vez con más de 10 personajes; entre los que teníamos a los ya nombrados *Sol, Ky, May, Millia, Potemkin, Fanny* y sus nuevos compañeros de palos *Jam, Anji, Johnny, Faust, Chipp, Axl* y *Zato*. A todo esto les podemos sumar los secretos *Sol EX, GG-Ky, Millia EX, May EX* y *Testament*, quien hace las veces de jefe final. Combates alucinantes, músicas geniales y seis colores diferentes por personaje hacen de esta versión la mejor hasta la fecha, siendo para mí incluso mejor que la que comentaré más adelante. Detalles como el que sale *Baiken* al fondo del escenario, *Zepp* fumando en su pipa, o que las estatuas del escenario de *Ky* ahora son dos de *Dizzy* luciendo en cada una un ala diferente son detalles que no pasan desapercibidos ante el ojo del más avispado (desternillante también es la transformación que ha sufrido la calavera del escenario de *Testament*).

Los finales son imágenes estáticas también de gran colorido y en *SD*, pero a diferencia de su versión "grande" tienen bastante más que ver con la trama del juego. Así se inter-relacionan entre si algunos personajes (*Johnny-May*, *Fanny-Faust*), salen otros personajes no seleccionables en el juego (como *Venom* en el de *Zato*, o *Dizzy* en el de *Testament*), relacionados con el pasado de un personaje (*Chipp*) o coñeras (como el de *Axl*, que sale en la época prehistórica debido a sus constantes cambios temporales). Una gozada. Lástima que estos juegos no hayan llegado oficialmente a nuestro país, pero bueno, para eso tenemos las tiendas de importación, ¿No?







Las imágenes de esta pagina pertenecen a Guilty Gear Petit 2





como el ***Guilty Gear X*** original.

El que yo creo es el punto negro del juego es la dificultad: demasiado fácil. Puedes pasarte el juego a la primera sin que te ganen un solo *round*. Ni siquiera *Dizzy* te pone en problemas.

Músicas de mucha más calidad que los ***GGPetit*** acompañan los combates y en los finales también hay imágenes estáticas, pero va bajando un texto para explicar el final, algo que se agradece muy mucho. Respecto a personajes, cabe decir que están todos los del ***GGX*** original, y a todo esto al personaje oculto ***GG-Ky*** le han incluido un ataque nuevo: un rayo que dispara por los ojos (éste personaje le podremos escoger una vez nos hayamos sacado el ***GGmode***, como en el original). ¡Si este juego lo tiene todo! Sin duda este juego para jugar a dobles con un colega es lo mejor que actualmente tiene la pequeña de **Nintendo**, y si alguno de vosotros ya lo tiene, seguro que ya lo ha comprobado.

Quién sabe si en un futuro nos presentan la versión correspondiente al ***GGXX*** también en éste estilo... Resumiendo y acabando, recomendaros sin duda las versiones "peques" de la gran saga que es ***Guilty Gear***, ya que son juegos imprescindibles si sois aficionados a los *vs*, y si no, es una buena opción para iniciaros.



DOSSIER DOSSIER DOSSIER DOSSIER DOSSIER

MERCHANDISE

Como todo juego de lucha con éxito, la saga *Guilty Gear* no se libra de tener cientos de productos relacionados para exprimir a base de bien los bolsillos de los aficionados. Por empezar por alguno, los *CDs* con la banda sonora del juego de los cuales existen ahora mismo 8.

Guilty Gear Original SoundTrack: la música de la 1ª recreativa. A pesar de no estar realizada con instrumentos reales (muy en la línea de la *Original BGM* de cualquier ***King of Fighters***), es más que recomendable para cualquier aficionado y verdaderamente difícil de encontrar.
Guilty Gear Arranged Soundtrack: engloba la banda sonora del juego de **PSX**, que se vio tremendamente mejorada al contar con instrumentos reales, mejores arreglos y muchas más pistas que el juego original (que no eran pocas). Incluye músicas como el *Holy Orders, Momentary Life* o *Write in Pain* que son ya tan clásicas como el *BGM* de *Ryu* en el ***SF2***. Para algunos el mejor *CD* de todos. Está descatalogadísimo.

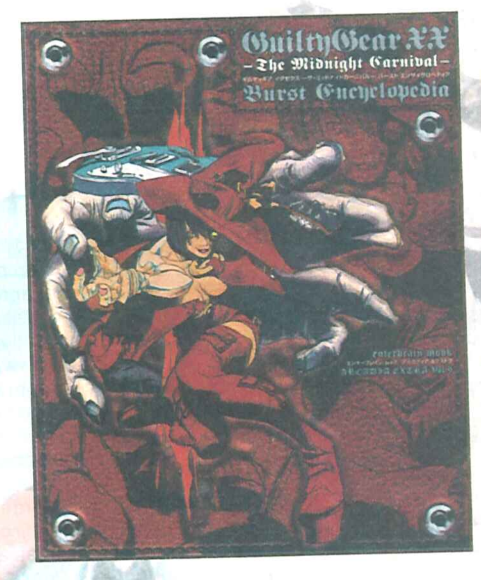




Guilty Gear X Original SoundTrack: 2 *CDs* con la totalidad de la banda sonora de la recreativa. Como su primer homónimo, no cuenta con instrumentos reales, pero incluye más pistas que su versión *arrange*.

Guilty Gear X Heavy Rock Tracks: la banda sonora de la versión de ***Dreamcast/PS2***. Con una increíble mejora respecto a la recreativa e instrumentos reales, los temas cobran mucha más fuerza aunque no tenga tanta capacidad de sorpresa como el ***GG Arranged Soundtrack***. Muy destacables los cambios de banda sonora en personajes como *Axl, May* o *Zato*. Cuenta con nuevos clásicos como el *Awe of She* de *Dizzy*.

Guilty Gear X Vocal BGM: dividido en tres *CDs* que se venden por separado (***Rock You***, ***Slash*** y ***Destroy***), muchos de los temas son interpretados por el grupo *heavy* japonés **Lapis Lazuli**, que pone voz a unos temas de manera más que correcta. Aunque no tenga la totalidad de las canciones que incluye el ***Heavy Rock Tracks*** (se echa mucho de menos el *Write In Pain*), las que incluye se ven muy mejoradas con las voces.
Guilty Gear XX The Midnigth Carnival: a diferencia de los anteriores, la versión recreativa de ***GGXX*** incluye digitalización de instrumentos reales, por lo que en principio se presenta inmejorable. Su único fallo es la incapacidad de sorprender ya que muchos tracks son similares a los vistos en ***GGX***, aunque con nuevos elementos y remezclas. Los nuevos son inmejorables, destacando el tema de *Zappa* (*Good Manners & Customs*) y el *Sol Vs Ky* (*MoonTide*). Llenando 2 *CDs* hasta los bordes, trae como extras los *tracks* mejorados incluídos en la versión ***GGXPlus*** de ***PSX2***. Sin duda el *CD* más completo (uno de los más recomendables aunque se eche de menos algún tema cantado).



Dejando atrás la banda sonora, son muy destacables los números especiales de la revista **Arcadia Extra Mook** dedicados a ***Guilty Gear X*** y ***GGXX***, denominados respectivamente ***GGX Slash Encyclopedia*** y ***GGXX Burst Encyclopedia***. Estos geniales libros incluyen la historia completa, arte original y bocetos, entrevistas con los programadores, un completo análisis de cada luchador *frame* a *frame* y los



Artículo "Merchadising" por Kim Kapwham
(kim@megamultimedia.com)

combos preferidos por los redactores, haciendo buen honor a su nombre de enciclopedias. Pueden resultar un poco frustrantes al estar en japonés pero no tienen desperdicio. En esta misma colección está el ***GGX Sketch Book***, libro de bocetos y arte no utilizado que resulta sorprendente al incluir muchas ilustraciones y curiosidades no incluidas al final en el juego. Dentro de las publicaciones de aficionados, hay infinidad de *tankoubons* que recopilan tiras cómicas sobre el juego, muchas de ellas llenas de mala leche (¿Puede luchar *Zato* si se le apunta con una linterna?). Y para no variar, miles de *doujinshis hentai* parodiando ***GG***, ***GGX*** y ***GGXX*** a mansalva, aunque con la primera parte no se metieron demasiado. En la categoría erótica de popularidad, *Jam* y *Dizzy* ganan por goleada a cualquier nuevo personaje femenino que se haya creado en estos últimos años con la excepción de las parodiadísimas protagonistas de ***Dead Or Alive***.



Y en el apartado de chorradillas, las colecciones de *rami cards* y *trading cards*, las *shitajikis*, las cortinas, las fundas o cubiertas para móvil, las tazas y jarras de cerveza decoradas, las toallas, tarjetas de teléfono, *CDs* con utilidades para personalizar tu *PC*, pegatinas, mecheros *Zippo*, reproducciones de la pipa de *Baiken* (verídico!!), llaveros, tatuajes postizos y hasta trajes completos de los personajes para hacer *cosplay* a golpe de talonario y con poco esfuerzo. Por verse he llegado a ver hasta reproducciones en metal a tamaño real de las espadas de *Sol* y *Ky* a precios prohibitivos, sólo para los más *frikis*. Como siempre, una auténtica locura que puede dejar al aficionado medio en la más absoluta de las ruinas si no hay control.



Por supuesto, los luchadores de ***GG*** están bien representados en figuras de vinilo y resina para los más mañosos que se atrevan a montarlas y pintarlas. De una gran calidad y altísimo precio, las hay realmente alucinantes por su diseño y acabado, aunque bien es cierto que su cantidad es ínfima comparada con la saga ***KOF*** o ***SF***. Destacable también son las "*Gashapon Figures*", figuritas de plástico de baja calidad que se consiguen en máquinas expendedoras situadas cerca de recreativos o tiendas de videojuegos. A un precio realmente económico (una moneda de 200 yenes), son la manera más rápida y barata de tener una estupenda colección de figuras de ***GG*** (si tenéis suerte).

REFERENCIAS MUSICALES

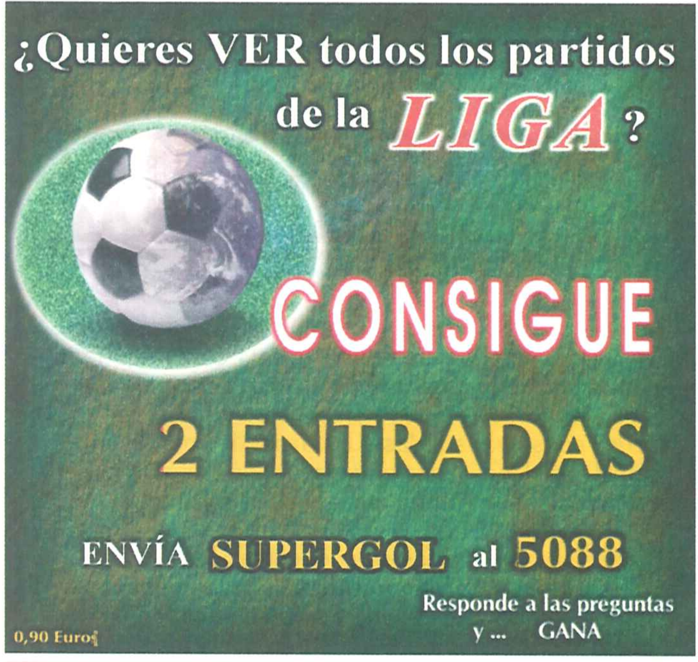
Como espero que todo el mundo se haya dado cuenta a estas alturas, *Guilty Gear* es un juego con miles de referencias al mundo del *Heavy Metal*, fruto de la afición de los programadores a este género musical. Por encima de todo destacaría que el juego entero es un grandioso homenaje (musicalmente hablando) a 2 grupos de Rock sobradamente conocidos en Occidente.

Queen: declarados la mejor banda de Rock de los años 80 y uno de los grupos más famosos del Reino Unido junto a los **Beatles** y **Pink Floyd**. Con un sonido en directo que difícilmente podía ser superado en su época e incluso hoy, revolucionaron el Rock incluyendo en sus canciones fábulas, ópera o cualquier cosa que se les ocurriese. La trágica muerte de su líder *Freddie Mercury* por Sida dejó un aura de leyenda que todavía no se ha apagado. Su herencia se ve hoy en la multitud de canciones que son puros himnos deportivos (*We are the champions*) o mediocres películas que se revitalizan al incluir música suya (***Los Inmortales***, *Águila de Acero*). El protagonista de ***Guilty Gear*** es un verdadero fan de los **Queen** e incluso se llama igual que el fallecido *Freddie Mercury*. Nótese que el auténtico nombre de *Sol* es *Frederick Mars* (obvio el juego de nombres). El estilo característico de guitarra de *Brian May* (otra referencia) se nota en los tracks "lentos" de *Johnny, May* o *Sol*.

Halloween: alemanes que redefinieron el estilo *Heavy Rock* a finales de los 80, muy monopolizado por grupos *semi hard* como **Scorpions** o demasiado broncos para el público joven como **Judas Priest** o **AC/DC**. En su época temprana lanzaron 3 discos (***Walls Of Jericho*** y los ***Keeper of The Seven Keys 1*** y ***2***) que han sido la fuente de inspiración para el 90% del *Heavy* europeo de la pasada década y germen del llamado "*Power Metal*". Dicho género tiene una aceptación increíble en el Norte y Centro de Europa y grupos como **Blind Guardian** o **Sonata Artica** reconocen sin embargo las influencias de **Halloween** en su música. *Ky Kiske* es una combinación de *Michael Kiske* (vocalista) y *Kai Hansen* (guitarrista y fundador de otros grupos homenajeados como *Iron Savior* o *Gamma Ray*), ambos componentes de la citada banda. Los complicados acordes de guitarra y el uso masivo de orquestas en la melodía se nota en los tracks de *Ky, Millia, Justice, Dizzy, Testament* y alguno más.

Aparte de estos dos grupos que son los más homenajados, no sería justo el no mencionar los montones de referencias visuales, estéticas o sonoras que se hacen durante el juego a los mencionados ***Judas Priest***, ***AC/DC***, ***Iron Savior***, ***HammerFall***, ***Stratovarius***, ***Metallica***, ***Rhapsody***, ***Blind Guardian***, ***Marilyn Manson***, ***Guns´n Roses*** y varias docenas más. Los más evidente de todos sin duda son el de *Eddie* con facciones y fisonomía idénticas en algunas transformaciones a la mascota zombi de ***Iron Maiden*** (que tambien se llama *Eddie*, por cierto) y *Axl Low*, con aspecto y comportamientos idénticos a *Slash* y *Axel Rose*, componentes de ***Guns´n Roses***. Los escenarios del juego son otra fuente de abundantes coñas hacia portadas de discos clásicos e incluso *Zappa* es el nombre de uno de los mejores guitarristas de la historia (*Frank Zappa*). Largo sería enumerarlas todas, por lo que os recomiendo que acudáis a cualquier revista de *Heavy Metal* o a una buena colección de *Heavy* y las descubráis vosotros mismos. Reconozco que escribo esto sin conocer a fondo el *Heavy* japonés, por lo que doy por supuesto que se me escapan otras tantas referencias al citado género que dejo para que los más entendidos que yo puedan sacarlas. Premio para el que adivine donde hacen un pedazo de homenaje literalmente calcado a una de las canciones más famosas de **X-Japan**.

Artículo "Referencias Musicales" por Kim Kapwham
(*kim@megamultimedia.com*)



¿Quieres VER todos los partidos de la LIGA?
CONSIGUE
2 ENTRADAS
ENVÍA SUPERGOL al 5088
Responde a las preguntas y ... GANA
0,90 Euros



¿QUIERES VER LOS PARTIDOS DE LA CHAMPIONS ?
Consigue 2 ENTRADAS para ver el partido que tu prefieras
fútbol fútbol fútbol fútbol
ENVÍA SUPERFUT al 5088
Responde a las preguntas y ... GANA
0,90 € / mensaje



CONSIGUE TODAS LAS MELODIAS PARA TU MÓVIL
BSO
POP ESPAÑOL
ROCK
HIP HOP
O. TRIUNFO
Envía SUPERTONO al 5088
0,90€ / mensaje
Recibiras en tu móvil una lista con tus melodías favorias



juega con movimusic®
NIRVANA
y... CONSIGUE UN EXCLUSIVO DVD DE NIRVANA!!!
(imágenes inéditas, vídeos, escenas de backstage, directos...)
Polydor a Universal Music Company
GEFFEN
Manda SUPERDVD al 5088
UNIVERSAL
te regala este DVD con motivo del lanzamiento del primer recopilatorio de NIRVANA con 15 canciones totalmente remasterizadas + 1 tema inédito. Recopilatorio que YA está en tu tienda de discos.



¿QUIERES CHATEAR CON LA GENTE MÁS DIVERTIDA?
ES TAN FACIL COMO ENVIAR:
SUPERCHAT al 5088
5088
0,90€ / mensaje
A través de tu móvil, contacta con gente como tú.
No te cortes, tus amigos te esperan en el superchat.

DOSSIER

SOL BADGUY



Nacido en los últimos años del siglo XX, *Frederick* era un joven soldado que se prestó voluntario para el primer experimento del *Proyecto Gear* destinado a crear biológicamente el soldado perfecto. Aunque dicho experimento fue todo un éxito, los científicos creadores no quedaron satisfechos con su resultado dado que *Frederick* conservaba todas sus cualidades mentales y estaba poco dispuesto a acatar órdenes. Bajo engaños, se le criogenizó y el *Proyecto Gear* tomó otras direcciones dejando atrás el cuerpo humano.

Diez años más tarde, *Frederick* se liberaría de su criogenización por accidente cuando estalló la *Gran Guerra*. Viendo el mal causado por los *Gears*, cambiaría su nombre por el de *Sol Badguy* y se convertiría en un cazarrecompensas vagabundo, dispuesto a cualquier trabajo siempre que le motivase y le pagasen bien. Esto le ayudaría en su cruzada personal para encontrar al científico creador del *Proyecto Gear* y vengarse. Con este disfraz ha recorrido los 5 continentes, incluyendo una estancia de apenas 3 meses en la *Orden Cruzada*, durante sus más de 170 años de vida.

Debido a su naturaleza alterada, no envejece y posee unas capacidades únicas de curación interna, así como una fuerza sobrehumana que se multiplica cuando voluntariamente retira todos los sellos que debilitan su poder y le permiten pasar por humano (esto puede observarse en su superataque *Dragon Install*). Oculta el estigma de su frente que le marca como *gear* de primera generación con una placa de metal roja que le sirve de protección.

Hombre de pocas palabras y actos sobrios, los modales no están hechos para él. Fumador empedernido, brusco y de lengua viperina, su manera de pelear es fiel reflejo de su personalidad, utilizando golpes poco elegantes pero prácticos y eficaces al 100%. Su arma es la espada *Hellslayer* que no está diseñada para ser utilizada por humanos y que *Sol* maneja sin problemas. Se rumorea que sus llamas pueden alcanzar más de medio millón de grados de temperatura, pero no se ha podido medir ya que *Sol* no suele forzar sus poderes tan lejos. Conoce a diversos participantes desde años antes aparte de *Ky*, incluyendo a *Axl*, *I-No* (se comenta que llegaron a salir juntos) y disfruta enormemente peleando contra *Slayer* ya que es el único que realmente le parece un rival desafiante. Sus únicas debilidades son las antiguas ediciones de los discos de **Queen** (su grupo de rock preferido) y tocar la guitarra eléctrica.

Altura: 182 cm / **Peso:** 74 Kgr.
Sangre: *Gear* (Desconocido).
Fecha de nacimiento: Desconocida.
Aficiones: **Queen**, tabaco negro.
Lugar de nacimiento: Desconocido.
Odia: Esforzarse.
Lo importante para él: Los discos de **Queen**.



KY KISKE



Co-protagonista de la historia, este joven es la gran promesa de la *Orden de Los Caballeros Cruzados*. Entró en la *Orden* con apenas 14 años, y a su edad actual de 21 años es el hombre más joven al que jamás se le haya otorgado el rango de *Comandante en Jefe de la Orden Cruzada*.

Entrenado en persona por el héroe de guerra *Kliff Andersen*, no tardaron en descubrir sus impresionantes dotes de luchador, estratega y líder. Con un sentido de la justicia que a veces raya la obsesión y un respeto a las reglas a toda prueba, su maestro *Kliff* intuyó que sería un juguete en manos de los políticos. Por ello convenció al cazador errante *Badguy* para que le acompañase en calidad de segundo al mando y consejero, pensando que los extremos opuestos se complementarían. La cosa no salió bien. A pesar del respeto que *Ky* siente por las dotes como guerrero de *Sol*, su ácida visión de la vida y lo mordaz de sus comentarios crearon choques sin fín y una profunda rivalidad entre ambas personalidades contrarias, confrontación que acabó en el enfrentamiento armado de los hombres y saldado con la derrota de *Ky* y el robo de la espada *Hellslayer* de los cuarteles de *La Orden*. Fiel a su estilo, *Ky* se ha propuesto enmendar lo que su orgullo y falta de experiencia provocaron. Fue declarado ganador del torneo *Guilty Gear*, a pesar de que *Ky* no fue quien acabó con *Justice* (fue *Sol*). Fue el primer luchador que retó a *Dizzy* y perdió contra ella, descubriendo que a pesar de su sangre un *Gear* podía tener sentimientos humanos. Desde aquél día viaja para redescubrir sus ideales de justicia.

A pesar de su profesión, *Ky* sigue siendo un joven de rectos ideales y profundas convicciones sobre la justicia. Nacido en una familia rica, se desenvuelve sin problemas entre la alta sociedad. Su arma es una de las tres espadas legendarias que custodia la *Orden Cruzada*: la *Stormslayer*. La custodia de este arma le crea una gran responsabilidad de la que a veces le gustaría desembarazarse para poder vivir una vida tranquila.

Altura: 178 cm / **Peso:** 58 kgr
Sangre: AB
Fecha de Nacimiento:
20 de Noviembre
Aficiones: Coleccionar tazas de té.
Lugar de Nacimiento: Francia.
Odia: a *Sol*.
Lo importante:
La sonrisa de los demás.

MILLIA RAGE



Recogida de entre los huérfanos de guerra como tantos otros por la *Hermandad de Asesinos*, *Millia* fue entrenada desde muy joven para que fuese la asesina encargada de las tareas más difíciles, aprovechando su condición de mujer para no levantar sospechas. A *Millia* su profesión no le importaba demasiado al principio, ya que se encargaba de políticos corruptos, estafadores y narcotraficantes que, en su opinión, se lo merecían. Pero con el paso de los años vio cómo su maestro, mentor y jefe *Zato* cambiaba radicalmente sus órdenes y administraba penas de muerte a capricho, condenando a familias enteras. No pudiendo soportar este genocidio, *Millia* huyó y se convirtió en una proscrita perseguida por sus antiguos compañeros con la firme intención de liberar a *Zato-One* de lo que le posee o matarlo.

Como se le ha enseñado, *Millia* está especializada en pasar desapercibida, a pesar de su físico. No suele pensar en sí misma como una persona sino que se ve como un arma viviente, por lo que no es muy amiga de las fiestas. Lacónica y solitaria, a menudo se plantea cuál será su dedicación una vez haya conseguido lo que se propone. Tras recobrar la libertad, *Millia* cobra consciencia real de su feminidad, por lo que sus dudas se acrecientan aún más. Usa como arma hebras de su propio pelo, que pueden tomar las más variadas formas, además de su increíble velocidad y agilidad.

Altura: 169 cm / **Peso:** 48 Kgr.
Sangre: B
Fecha de Nacimiento: Desconocida.
Aficiones: el Ballet, perseguir a los gatos.
Lugar de nacimiento: Sede de una *Hermandad de Asesinos* en Rusia.
Odia: a Zato/Eddie y los pelos que se le caen.
Lo más importante para ella: Su castidad.

ZATO-ONE//EDDIE

Poco se sabe de la infancia de este enigmático personaje, aparte de que procedía de una sucursal de la gran *Hermandad de los Asesinos* en España. Mediante unas habilidades sin igual se coronó dirigente de dicha *Hermandad* y dispuso de un enorme poder político y social en el mundo. Pero esto no fue suficiente para *Zato*. Dominando lo que él creía eran rituales de magia negra, logró controlar el poder de su propia sombra para usarla como arma. Este poder le corrompió, descubriendo muy a su pesar que ya no dominaba su cuerpo, sino que lo que él había invocado era en realidad un tipo olvidado de *Gear* líquido de características simbióticas. Dicha entidad, llamada *Eddie*, controlaba todo su cuerpo y *Zato* ya no era capaz sino de observar cómo su *Hermandad* se disolvía, sus colegas eran asesinados y su pupila preferida, *Millia Rage*, era condenada a muerte, todo por culpa suya.



Tras varios enfrentamientos con *Millia*, el cuerpo de *Zato-One* murió tras los sucesos de ***GGX*** y con él su mente, pero el *Gear* simbionte no se resignaba a abandonar su huésped, así que dotó al cadáver de una existencia retorcida y patética mientras buscaba otro cuerpo al que parasitar. *Eddie* es un arma biológica que posee consciencia propia y desea matar a *Millia*, ya que cree que ella fue la causante de la muerte de su huésped (en realidad fue su posesión prolongada). Es un *Gear* extraño que no cree tardar mucho en encontrar a otro ingenuo ansioso de poder.

Altura: 181cm / **Peso:** 68 kg.
Sangre: A.
Fecha de Nacimiento: 28 de Enero.
Aficiones: Tarot.
Entiende el lenguaje de las flores
Lugar de nacimiento: Sede de una *Hermandad de Asesinos* en España.
Odia: Mujeres / **Lo más importante para él:** Su orgullo.

CHIPP ZANUFF



Adicto en su juventud a todo tipo de drogas, *Chipp* trabajó para la mafia neoyorkina en calidad de camello hasta que su adicción le imposibilitó para cualquier cometido. Recogido en las calles por un anciano maestro *Ninja*, le desintoxicaron y entrenaron como sucesor del estilo tradicional *ninjitsu*. Cuando la mafia asesinó a su mentor, *Chipp* juró venganza y no descansaría hasta ver eliminadas de las calles estas bandas criminales. Participó en el torneo *Guilty Gear* para ganar dinero que le ayudase en su empresa, pero descubrió lo falto de experiencia que estaba, y ahora lucha por el ideal de sentirse más fuerte y completo consigo mismo, buscando la paz interior. Aunque bien es cierto que desde que empezaron a aparecer jefes mafiosos tirados en callejones oscuros con el 80% de los huesos rotos el índice de criminalidad ha bajado bastante por Nueva York. Esto no le estorba a *Chipp* para que sienta cierta predilección por los desamparados a los que pueda ayudar, como a su vez le ayudaron a él. Por ello decide ayudar a *Dizzy* en su huida, aunque se lo plantea en realidad como parte de su entrenamiento.

Hombre que piensa rápido, habla rápido y actúa rápido, su estilo de lucha es fiel reflejo de su personalidad, adaptando las técnicas *ninjitsu* a un modo más elegante y sobre todo veloz. No suele dar muchos rodeos para llegar a su objetivo y muchas veces esta precipitación le provoca problemas innecesarios. Siente una admiración fanática por todo lo japonés que le hace incluso mentir acerca de su origen americano, aunque su ideal sobre Japón está bastante lejos de la realidad.

Altura: 183 cm.
Peso: 67 kg.
Sangre: B.
Fecha de Nacimiento: 9 de Febrero.
Aficiones: dormir
Lugar de nacimiento: Dice que es japonés (realmente es estadounidense).
Odia: Las pesadillas. La mafia y los gangsters.
Lo más importante para él: Una foto de su maestro *Hanzo*

ANJI MITO



Tras la literal desaparición de Japón en los inicios de la *Gran Guerra*, los escasos supervivientes se refugiaron en colonias por la costa de China y Korea, con la esperanza de que su sangre japonesa no se perdiese completamente. Protegidos por el gobierno de muchas naciones, los japoneses salidos de las colonias son privilegiados para los que se abren todas las puertas. *Anji* es japonés, pero insiste en que no se le trate de manera especial frente a los demás. Este comportamiento ha levantado muchas ampollas en la comunidad japonesa, por lo que él mismo se ha exiliado con la intención de encontrar al causante de todos los males de su pueblo (el creador de los *gears*) y entregarle a la justicia.

Estudioso de la antigua cultura japonesa, *Anji* es capaz de mantener la calma en cualquier tipo de combate. Con un pensamiento muy moderno, no renuncia a los legados de otras culturas y es experto también en cultura y artes marciales chinas, de ahí su extraña técnica de abanicos. Este bagaje cultural le permite superar la típica tristeza crónica que sufren los japoneses contemporáneos, comportandose de manera desenfadada en muchos momentos. Una curiosa combinación que lleva la polémica allá donde va.

Altura: 183 cm.
Peso: 68 kg / **Sangre:** B.
Fecha de Nacimiento: 1 de Enero.
Aficiones: Historia y mitología japonesa.
Lugar de nacimiento: Desconocido.
Odia: Las contradicciones.
Lo más importante para él: Su política y la libertad.

AXL LOW



Nacido en la primera mitad del siglo XXI, *Axl Low* fue el único responsable del fin de las guerras de bandas que arrasaron Londres justo antes de la *Gran Guerra*. Sorprendentemente lo consiguió sin muertos, logrando una paz duradera, y todo lo hizo por una muchacha de la que se había enamorado. Con este historial, no es de extrañar que lo seleccionasen para el primer experimento de viaje temporal que se realizó en el Reino Unido. Dicho experimento no fue del todo satisfactorio, ya que lanzó a *Axl* al futuro y no saben cómo hacerlo volver al presente.

Sus estancias temporales son inestables, no aguantando más de 3 meses en un mismo periodo. Sobra decir que *Axl* ya está bastante harto de tanto salto y sólo quiere volver a casa viendo el futuro devastado por la guerra que le espera. Durante sus experiencias ha oído hablar de alguien que es capaz de viajar en el tiempo a su antojo, y desea encontrárse con él para pedirle ayuda.

Axl es el eterno optimista, que cree más en las palabras que en los puños.

El típico personaje capaz de mandarte al hospital y a la salida invitarte a una copa para que le perdones. A pesar de todo, es capaz de defenderse de manera elegante y eficaz de cualquier peligro con los *kusaris* que porta en todo momento, haciendo buen uso de su experiencia pacificando bandas callejeras. Esta actitud simpática le ha obsequiado con bastantes amigos, aunque muchos de ellos no acaben de comprender sus desapariciones repentinas...

Altura: 179 cm / **Peso:** 78 kg / **Sangre:** B.
Fecha de Nacimiento: 25 de Diciembre.
Aficiones: Billar.
Lugar de nacimiento: Gran Bretaña.
Lo más importante para él: Su novia (*Megumi*), que está en los tiempos pasados.

I-NO



Mujer enigmática y misteriosa donde las haya, *I-No* aparece y desaparece como un fantasma en cualquier parte del mundo, dejando secuelas de todo tipo (desde bares arrasados a corazones rotos). Según ella misma relata, está siempre donde le apetece estar. Los motivos por los que entró en la historia de ***GGXX*** eran desconocidos hasta su enfrentamiento con *Sol Badguy*, en el que se revelaron sus verdaderas intenciones. *I-No* es en realidad la mano derecha del científico creador de los *Gears*, dedicada a cumplir misiones en los 5 continentes bajo las órdenes de su amo. Su tarea en esta ocasión es doble. Debe capturar viva a *Dizzy* para llevarla junto a su maestro, dado que una anomalía genética de su calibre debe ser estudiada detenidamente. La otra parte de su misión es acabar de una vez con *Sol*, ya que ha pasado a ser un verdadero incordio para los misteriosos planes del científico. Aparte de esto, tiene la habilidad única de poder viajar en el tiempo a su antojo, por lo que nunca se ha preocupado de nada ya que puede rectificarlo a su antojo. Conoce a Sol desde hace muchos años (ella misma reconoce que pasaron "una noche muy loca"), y más de una vez se ha encontrado con *Axl*.

Tremendamente mordaz y agresiva, *I-No* disfruta enormemente insultando a sus rivales con extraños términos que poca gente entiende. Es desinhibida, caprichosa, moderna y muy rebelde, por lo que no es extraño que use TODOS los métodos posibles para cumplir con sus misiones. Su arma es una guitarra eléctrica *Ibanez* llamada *Marene*, de la que extrae ondas de energía sónica capaces de desintegrar a cualquier rival. Pero no olvidemos que ha sido modificada genéticamente, por lo que guarda más de una sorpresa bajo su sombrero. Sus poderes ocultos se muestran cuando se enfada de veras, liberando una 2° personalidad mucho más poderosa que ella.

Altura: 165 cm.
Peso: 46 kg.
Sangre: AB.
Fecha de Nacimiento: 25 de Noviembre.
Aficiones: Todo lo divertido e impacientar a la gente.
Lugar de nacimiento: Desconocido.
Odia: La leche y las personas que no la hacen disfrutar.
Lo más importante para ella: Un secreto que guarda, además de su juventud y *Marene* (su guitarra).

KLIFF ANDERSEN



Altura: 150 cm /
Peso: 57 Kgr.
Sangre: 0.
Fecha de Nacimiento: 10 de Junio.
Aficiones: tallar figuras de madera.

El maestro *Andersen* fue un legendario héroe de guerra, responsable del encierro del *Gear Justice* en su celda dimensional por primera vez. Esta hazaña fue posible gracias a su juventud, tesón y por ser el primer humano capaz de dominar la espada *Dragonslayer* que portaría hasta el fin de sus días. También se sabe que perdió un hijo en la *Guerra*, lo que le causó una melancolía tal que finalizada la misma pidió retirarse del ejército activo para entrenar jóvenes alumnos.

Tomó como pupilo al entonces adolescente *Ky Kiske* y lo formó como el mejor luchador que la *Orden* jamás viera. Idea suya también fue el emparejarlo con el errante *Sol Badguy*, creyendo que sería un buen complemento para la inocencia y falta de experiencia del joven *Kiske* en el campo de batalla. Cuando *Justice* logró escapar de su encierro, *Kliff* decidió tomar de nuevo la *Dragonslayer* y murió a manos de *Testament* después de vencerle, reconociendo en él a su hijo fallecido y resucitado como *Gear*.

JAM KURADOBERI



Desde niña, el sueño de *Jam* ha sido abrir un restaurante en el que pudiera ofrecer estupendos platos a sus clientes sin tener que renunciar a ninguna de las comodidades ni a la calidad de los ingredientes. Empezando desde cero, tuvo que trabajar en los peores tugurios de Hong Kong, donde aprendió Kung Fu para poder defenderse debidamente de los moscones que la acosaban. Su meta era trabajar en alguno de los dos restaurantes líderes de la ciudad, *Huma* o *Hanagata*, pero habiendo pasado por ambos descubrió que ninguno le satisfacía, así que decidió montar el suyo propio.

Pero para ello necesitaba dinero, así que confió en sus dotes de *Kung Fu* para lograr la recompensa que se otorgaba a quien acabase con el *Gear Dizzy*, aunque al localizarla se dio cuenta de que una batalla ya había tenido lugar, y que nadie había reclamado la recompensa. Visto esto, habló con el *Presidente Gabriel* y las autoridades reclamando la recompensa ya que según ella "había destrozado a *Dizzy* tras un duro combate". Como nadie había reclamado la recompensa y de *Dizzy* no había ni rastro le concedieron la millonada, por lo que ahora *Jam* parte en busca de *Ky* para convencerle de que se venga a trabajar en su restaurante y lo que surja después...

De temperamento desenfadado y muy poca paciencia, *Jam* es una joven exigente que pide lo mejor de todo el mundo ya que ella siempre ofrece lo mejor de sí misma, dando igual lo que esté haciendo. Aunque a veces dé la impresión de ser un poco inmadura, *Jam* sabe muy bien cómo tratar a la gente. Todos los participantes (a excepción de algún tarado y un par de asesinos) pueden ser futuros clientes asiduos de su restaurante.

Altura: 163 cm.
Peso: Alto secreto / **Sangre:** B.
Fecha de Nacimiento: 8 de Febrero.
Aficiones: Cocinar, observar e investigar.
Lugar de nacimiento: China.
Odia: La incultura y los hombres indecisos.
Lo más importante para ella: La cocina, la juventud y los chicos guapos.

VENOM



Otro integrante de la *Hermandad de Asesinos*, *Venom* estuvo a punto de perder la vida debido a sus recelos a la hora de matar en su juventud. El dirigente de la *Hermandad, Zato-One*, vio unas cualidades en él fuera de lo normal y *Venom* en agradecimiento se convirtió en el asesino más fanático y letal de la *Orden*, solamente un peldaño por debajo de su maestro. Totalmente fiel a *Zato*, aceptó los cambios de comportamiento de su amo como algo normal cuando fue poseído por el *Gear Eddie*. La traición de *Millia* (hasta aquel entonces la única que podía compararsele en habilidades) y las continuas desapariciones y rumores siniestros socavaron la confianza de *Venom* en su maestro.

Apareció en ***GGX*** con la única intención de encontrar a *Zato*, mientras los rumores que llegaban a sus oídos hablaban de su muerte y de la crisis total de la *Hermandad de Asesinos*. Tras numerosos combates, llegó al lugar donde *Zato* y *Millia* habían luchado, y sólo encontró el cadáver de *Zato* manejado ahora por *Eddie*. Odia a *Millia* porque la considera responsable de la muerte de su mentor, y desea acabar también con *Eddie* para que *Zato* pueda descansar en paz.

Altura: 179 cm.
Peso: 66 Kg.
Sangre: A.
Fecha de Nacimiento: Desconocida.
Aficiones: Leer y el ajedrez.
Lugar de nacimiento: Sede de la *Hermandad de Asesinos* en Gran Bretaña.
Odia: La sangre y todos los enemigos de *Zato*.
Lo mas importante para él: *Zato* y la piedad.

De comportamiento exquisitamente educado, nadie pensaría que una personalidad tan respetable escondiese un asesino tan despiadado que oculta su rostro para que los demás no perciban su falta de emociones al matar. Leal a *Zato* y la *Hermandad* hasta el fanatismo, posee un particular código de honor que permite a sus rivales vivir si han luchado de manera honorable y habilidosa. Su arma es un equipo de billar, fácilmente camuflable y que usa de una manera más que mortal.

SLAYER



Siendo uno de los escasos supervivientes de la raza vampírica que todavía viven, *Slayer* es todo un aristócrata de refinados modales que lleva sobre la tierra cientos de años. Aunque no suele dejarse ver muy a menudo, ejerce una intensa actividad social desde su castillo oculto en las montañas, manteníendose al tanto de todo lo que ocurre en sus dominios. En los inicios de su etapa como vampiro fundó la *Hermandad de los Asesinos* y la dirigió durante un par de décadas, pero acabó cansándose de ella y dejó que otros ocuparan su lugar. Después de abandonarla, *Slayer* encontró a una mujer inmortal (*Shallon*) y con ella una compañera y despensa eternas. Esto le motivó a retirarse durante muchos siglos tratando de cambiar su estilo de vida. Viendo la degradación que dicha *Hermandad* ha sufrido en los últimos años, *Slayer* se siente culpable al abandonarles y decide poner orden caiga quien caiga. Para esto su primera intención es contactar con la cúpula actual (*Venom*) y averiguar qué ha pasado, para luego realizar las consabidas purgas. Considera al país de *Zepp* y en especial a su presidente *Gabriel* una molestia que no le importaría suprimir.

A pesar de ser un vampiro, *Slayer* se siente muy a gusto entre los humanos, especialmente entre bellas señoritas de las que se alimenta. Con un alto sentido de la responsabilidad y la dignidad, conserva unos modales propios de la Edad Media. Orgulloso de su estirpe vampírica, usa los poderes de su raza para batirse con sus adversarios despreciando cualquier uso de armas. Sin embargo, rechaza los combates a vida o muerte, porque como buen inmortal tiene en alta estima su vida y piensa que la lucha es un deporte de honor, no un juego mortal.

Atacando a manos desnudas de manera fulgurante, el mayor peligro de *Slayer* consiste en sus cientos de años de experiencia en luchas cuerpo a cuerpo. Al igual que *Sol*, disfruta mucho con sus combates ya que los humanos le duran poco, y gracias a sus cualidades aumentadas representa para él un rival digno y desafiante.



Altura: 185 cm.
Peso: 70 Kg.
Sangre: Depende de su última cena.
Fecha de Nacimiento: 31 de Octubre.
Aficiones: *Haikus*, observar a los humanos y luchar.
Lugar de nacimiento: Transilvania.
Odia: Las personas poco románticas.
Lo más importante para él: *Shallon*.

MAY MARINE



Recogida de las calles por *Johnny* cuando apenas contaba 10 años, *May* fue criada a bordo de la *Jelly Fish*. No habiendo conocido a nadie decente en su infancia, la aparición de *Johnny* en su vida fue tan decisiva para ella que desde ese momento decidió consagrarse a él en todo, ocupándose de cualquier cosa que pudiese hacer feliz a *Johnny*. Cuando su capitán y amado *Johnny* fue apresado por el ejército de *Zepp* antes del primer torneo ***GG*** fue la única lo bastante chalada entre la tripulación como para apuntarse al torneo con la intención de pedir como premio su liberación, aunque a *Johnny* no le hiciese ninguna falta la ayuda. En ***GGX*** *May* quiere hacerse con el dinero de la recompensa que dan por *Dizzy* para hacerle un buen regalo de cumpleaños a *Johnny* (que tampoco le hacía ninguna falta). Actualmente, sigue en la *Jelly Fish* y se ha encomendado a sí misma la tarea de enseñar a su nueva amiga *Dizzy* los pormenores de la vida como pirata volador.

De naturaleza infantil, alocada y en ocasiones tremendamente bruta, *May* es una niña criada en ambientes duros que no suele ser muy educada pero sí sincera y abierta. Capaz de las mayores salvajadas en lo concerniente a su amado *Johnny*, porta un ancla como arma porque fue lo primero que se le puso a mano. Hay rumores de que su procedencia podría ser japonesa, pero si ella lo sabe se lo calla.

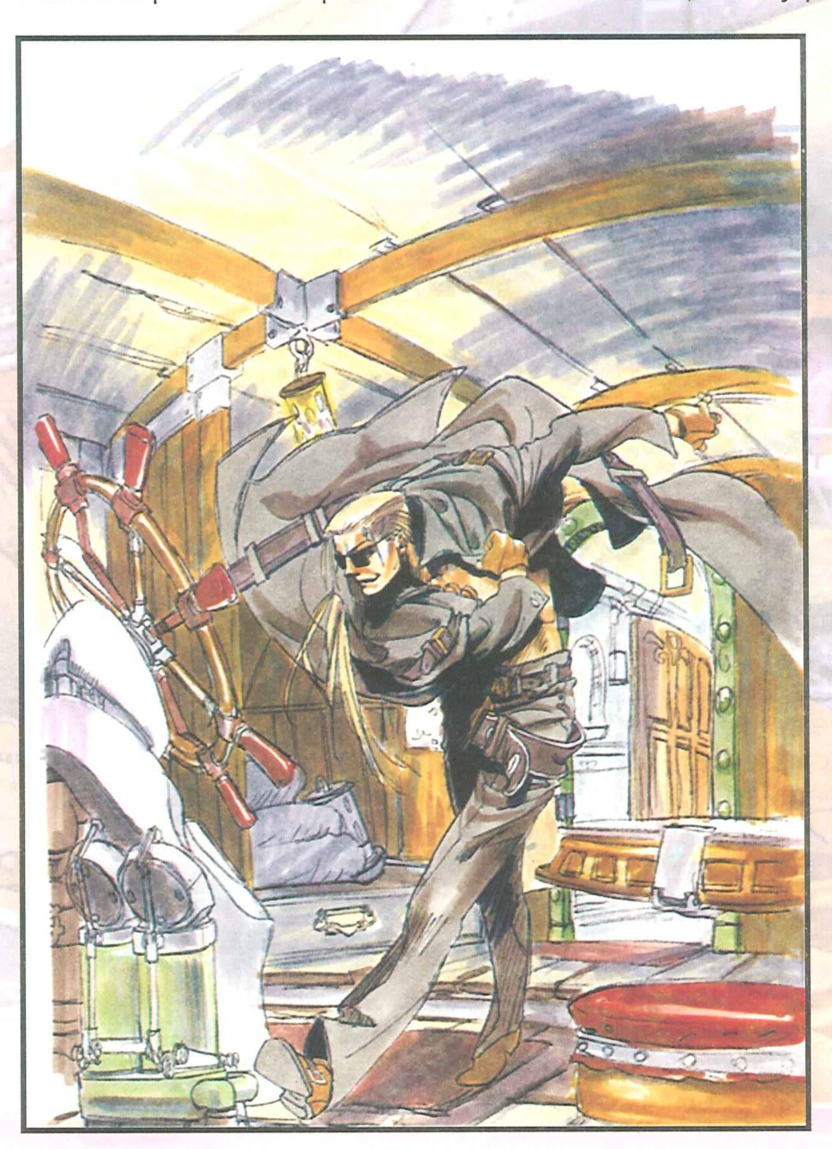
Altura: 158 cm.
Peso: 47 kg / **Sangre:** B.
Fecha de Nacimiento: 5 de Mayo (el día que la encontró *Johnny*).
Aficiones: Pensar en *Johnny*.
Lugar de nacimiento: ¿Japón?
Odia: La gente calva.
Lo más importante: *Johnny*.

JOHNNI



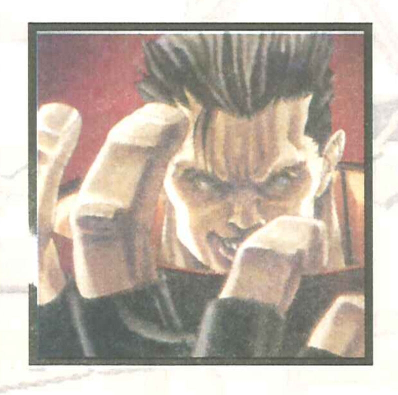
Pirata volador de profesión y ligón incurable de afición, *Johnny* capitanea una flota de aeronaves e hidroaviones que asaltan las flotas mercantes y militares de los países militaristas, con especial hincapié en la nación de *Zepp*. Como un *Robin Hood* del futuro, se dedica a repartir las riquezas de unos pocos entre los más necesitados: los huérfanos de la *Gran Guerra*. Como consecuencia de esto, su cabeza tiene precio en muchas naciones y su persona es lo bastante conocida para que no se deje caer muy a menudo por tierra. Respetado por sus enemigos y objeto de deseo para la mitad de las mujeres del planeta, *Johnny* tiene un aura de incomparable elegancia y chulería que él mismo se encarga de engordar con su espada, que nunca mantiene más de un segundo desenvainada.

Habiendo perdido a su padre cuando tenía 13 años, *Johnny* posee una nave (la *Jelly Fish*) exclusivamente para albergar a los huérfanos desamparados que encuentra en sus viajes, esperando convertirse en un hombre como fue su padre, capaz de entregar su ayuda a los demás. Como consecuencia de ello, tiene docenas y docenas de admiradoras adolescentes entre los desamparados que lo idolatran como una estrella de rock. *Johnny* se siente un padre para todos ellos, pero tiene demasiado claro que su profesión no es la más indicada para nadie. Su intervención en ***GGX*** fue un acto de amparar a *Dizzy*, ya que a él le importa poco que la víctima inocente sea humana o *Gear*. Si alguien necesita ayuda, *Johnny* estará allí para dar lo mejor de sí.



Altura: 184 cm / **Peso:** 72 Kg.
Sangre: 0.
Fecha de Nacimiento: 24 de Octubre.
Aficiones: Las mujeres hermosas.
Lugar de nacimiento: Estados Unidos.
Odia: Alguien que no sepa aceptar las bromas.
Lo más importante para él: Su colección de guitarras.

POTEMKIN



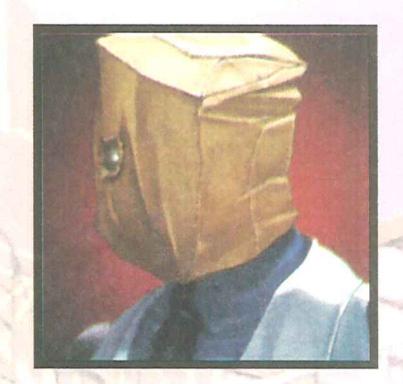
Potemkin pertenece a una escuadra de comandos mejorados cibernéticamente que se encargan de proteger las fronteras de la nueva nación de *Zepp* (un continente flotante mecánico). Siendo un patriota fervoroso, permitió que se le injertasen implantes mecánicos en sus extremidades superiores para poder servir así mejor a su país. Sin darse cuenta que *Zepp* sufre una dictadura militarista, participó en el torneo ***Guilty Gear*** bajo amenaza de muerte de sus compañeros y posteriormente acató las órdenes de su general para capturar viva a *Dizzy*. Mientras participaba en el torneo un golpe de estado se realizó en *Zepp*, convirtiéndose en presidente su maestro y mentor *Gabriel*. Ahora, bajo sus órdenes, tiene la misión de proteger a *Dizzy* y persuadirla de que vaya a vivir a *Zepp*.

Aunque obedezca ciegamente las órdenes que se le imparten, *Potemkin* en realidad es un idealista con un gran sentido del compañerismo que disfruta los periodos de paz más que los de guerra. Tiene la firme convicción de que con sus actos ayuda a mejorar a su país y a sus semejantes. Debido a esto aprovechan su inhumana fuerza física para acabar cuanto antes con sus contrarios, por su propio bien y el de sus oponentes.

Altura: 245 cm / **Peso:** 656 kg / **Sangre:** 0.
Fecha de Nacimiento: 18 de Octubre.
Aficiones: Pintar cuadros de paisajes.
Lugar de nacimiento: El continente flotante *Zepp*.
Odia: Los estuches que no aguantan 4 toneladas de peso.
Lo importante: Su estuche de lápices, diseñado para aguantar su peso.



FAUST // Dr. BALDHEAD



Faust fue en su juventud un médico que consiguió salvar las vidas de muchas personas durante la *Gran Guerra*, hasta que un día fracasó en una operación y una niña perdió la vida. Este hecho le transtornó la mente, convirtiéndole en un asesino en serie conocido como *Baldhead*. Participó en el torneo ***GG*** y las malas lenguas dicen que recuperó la cordura gracias al fuerte choque de su cabeza con algo muy duro y metálico (seguramente la *Hellslayer*). Arrepentido de sus actos pasados, estuvo a punto de suicidarse hasta que descubrió que la muerte de la niña no había sido culpa suya, sino parte de un complejo complot para arruinarle y matarlo. Ahora busca a los responsables de dicho montaje para averiguar la verdad, y mientras tanto pone en práctica por todo el mundo sus increíbles conocimientos de cirugía curando a enfermos desahuciados por todos los continentes.



De actos hiper-activos y totalmente dementes, *Faust* es un personaje con el que sólo puedes tomar dos caminos: o le odias o le adoras. Vistiendo en un principio un traje bastante rarito y actualmente una bolsa en la cabeza con un curioso traje de doctor, deja clara constancia de su trastocada mente, pero nadie duda de sus milagrosos tratamientos, muy necesitados en esta época infernal. Es por esto último que se rumorea que puede estar él mismo enfermo, por llevar su cara oculta, aunque también corren rumores de que no es la misma persona...

Altura: 282 cm.
Peso: 55 kg.
Sangre: Desconocida.
Fecha de Nacimiento: Desconocida.
Aficiones: Desconocidas.
Lugar de nacimiento: Desconocido.
Odia: Desconocido.
Lo importante para él: Desconocido.

BAIKEN



Una de las escasas supervivientes de cuando Japón fue prácticamente borrado del mapa hace 150 años. *Baiken* es seguramente la única persona viva sobre la tierra (aparte de *Sol*) que ha visto el rostro del científico creador de los *Gears*. En un experimento atroz, una niña de apenas 10 años, moribunda y mutilada, fue inoculada con un suero vital *Gear*. Abandonada a su suerte, *Baiken* recobró la consciencia comprobando que el suero la había hecho crecer hasta una edad aproximada de 25 años, y que había curado muchas de sus heridas, pero no le había devuelto ni su brazo derecho ni su ojo izquierdo.

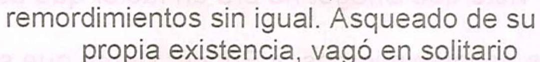
Desde entonces, lleva aparentando esa edad más de siglo y medio, y los estigmas *gear* en su frente, semejantes a los de *Sol* y *Justice*, son buena prueba de su condición. Dedicada exclusivamente a su venganza, ha desechado completamente sus minusvalías y su feminidad convirtiéndose en una asesina despiadada que no suele reparar en daños con tal de obtener información sobre el paradero del creador de los *Gears* y poder vengarse, por ella y los suyos. Armada con la que seguramente es la última *katana* auténtica sobre el planeta, esconde un gran arsenal de objetos en su manga derecha, incluyendo cadenas, puñales y garras. Tiene más puntos en común con *Sol Badguy* de lo que le gusta reconocer, pero no deja que le preocupe. Dedicada durante más de un siglo a su búsqueda, no gasta tiempo en hacer otra cosa.

Altura: 162 cm / **Peso:** 45 Kg.
Sangre: B + Gear.
Fecha de Nacimiento: 5 de Marzo.
Aficiones: Fumar en pipa.
Lugar de nacimiento: Japón (antes de ser arrasado).
Odia: Los muñecos de tejón.
Lo más importante para ella: Su *tokkuri* (una botella que se usa para guardar sake durante los viajes).

TESTAMENT



Testament es el hijo fallecido de *Kliff Andersen*, resucitado desde cadáver por el científico creador de los *Gears* para que le obedeciese como sirviente. No contento con eso, modificó su estructura genética de manera cruel, dotándole de semi-inmortalidad y macabros poderes, así como la certeza de que su cerebro conservaría los recuerdos de las masacres que cometería, pero sería incapaz de hacer nada para evitarlo. Parte fundamental en la liberación de *Justice*, fue derrotado por su padre *Kliff* a pesar de que él mismo le hiriese de muerte. Con el asesinato de *Justice*, sus poderes *Gear* desaparecieron y volvió a tomar consciencia de sus actos, sufriendo unos remordimientos sin igual. Asqueado de su propia existencia, vagó en solitario durante casi un año hasta que encontró a *Dizzy* desamparada en un bosque. Notando que sus antiguos poderes *gear* volvían a él aumentados, pero que conservaba el control de sus actos, se consagró a proteger a su nueva amiga de cualquiera que intentase hacerle daño. Logró convencer a *Ky Kiske* de la falta de maldad de *Dizzy*, y gracias a un extraño pacto lograron que ambos se salvasen tras ***GGX***. Convencido de que su macabra presencia no era del todo buena para la educación de la joven, permitió que pasase a formar parte de la tripulación de huérfanos de la *Jelly Fish* al cuidado de *Johnny*. Aunque esta situación no le haga demasiada gracia, no duda en volver a proteger a su bien más preciado de cualquier amenaza que se cruce en su camino.



De naturaleza solitaria y tremendamente amargado dadas sus experiencias anteriores, *Testament* mantiene una apariencia andrógina que muchas veces hace que le confundan con un espectro. Aunque no sea una mala persona, si libera su naturaleza *Gear* se convierte en una terrible máquina de matar creada no sólo para destruir, sino para sembrar el terror y la peste. De ahí que porte una guadaña como arma y sus golpes sean tan sangrientos y desagradables; los cuales no duda en utilizar si algo amenaza la vida de *Dizzy*. Mantiene como mascota un cuervo en el que habita un extraño espíritu femenino llamado *Hitomi*, siendo su relación con ella desconocida.

Altura: 185 cm / **Peso:** 73 Kg.
Sangre: Imposible de analizar (*Gear*).
Fecha de Nacimiento: 9 de Mayo.
Lugar de nacimiento: Suiza.
Aficiones: Pensar.
Odia: *Sol* y *Saitou-ryuu Kobujutsu*.
Lo más importante para él:
Las patatas y su padre *Kliff*.

BRIDGET



Bridget tuvo la mala suerte de nacer siendo mellizo, y que su otro hermano muriese al poco tiempo del nacimiento de ambos. En ese pueblo existía desde mucho tiempo antes la superstición de que si nacen dos mellizos, estos deben de ser de distinto sexo, puesto que si son del mismo uno atraerá la desgracia para su hermano y para todos los que le rodean. Dándose la desgracia de que su hermano había muerto, los padres de *Bridget* pensaron que si le vestían y educaban como si fuese una niña, el pueblo no montaría en cólera y para cuando se diesen cuenta en el futuro ya habrían visto que *Bridget* no era un factor que atrajese la mala suerte.

Han pasado 14 años de estos acontecimientos, y *Bridget* siente que sus padres tienen remordimientos por haberle educado como una niña. Él en cambio opina que este hecho fue su única salida, y se esfuerza por demostrarles que se siente satisfecho y vive feliz, estando siempre sonriente (de ahí que empezase a manejar unos *yo-yos*). Sin embargo, sabe muy bien que no puede vivir una vida normal en su ciudad natal, y por eso sale en busca de *Dizzy* pensando que la recompensa que logre por su captura le ayudará a volver a su pueblo sin temor, ayudando a sus padres y a las gentes del pueblo y demostrando que no es una fuente de mala suerte. Tristemente, ignora que *Dizzy* ya ha sido derrotada y la recompensa cobrada.



Altura: 158 cm / **Peso:** 50 kg / **Sangre:** 0.
Fecha de Nacimiento: 26 de Octubre.
Aficiones: Su *yo-yo*, intentar comportarse como un hombre, dormir la siesta.
Lugar de nacimiento: Gran Bretaña.
Odia: La gente musculosa.
Lo más importante para él: *Roger* (su peluche de oso), su primer *yo-yo* y sus padres.

DIZZY



De orígenes totalmente desconocidos, *Dizzy* apareció como un bebé abandonado en mitad de una aldea rural. Cuando a los tres años los aldeanos se dieron cuenta de que el ser que recogieron no era humano abandonaron a *Dizzy* en un remoto lugar para que no pudiese hacer daño a nadie. *Dizzy*, que a pesar de tener 3 años ya aparentaba 16 y hablaba y pensaba como alguien maduro, se resignó a una vida de ermitaña en el bosque, sin que nadie la molestase. El conocer a *Testament* y sus repetidos intentos de secuestro por parte de diversos gobiernos la puso en alerta de la amenaza que suponía su existencia. Después de una terrible lucha que devastó medio bosque fue derrotada por el cazador errante *Sol Badguy*, aunque no la mató por razones desconocidas y le permitió huir. Algo más tarde *Johnny* le ofreció formar parte de su banda, y ella aceptó encantada embarcar en la *Jelly Fish*. Con su guardaespaldas *Testament* velando por ella y sus fieles amigos, *Dizzy* no acaba de comprender por qué se le busca tanto. De naturaleza tímida, amable e inocente, *Dizzy* es un alma cándida que sólo pelea cuando se le amenaza seriamente. Siendo el resultado de la unión entre un *gear* y una humana, su propia existencia es un milagro que mucha gente desea para su propio beneficio. Su naturaleza *gear* se manifiesta en situaciones de alta tensión, liberando una cola y un par de alas (blanca y negra). Dichas alas albergan dos espíritus poderosísimos (*Necro* y *Ondine*) que controlan los 4 elementos y son capaces de arrasar ciudades enteras. El motivo de que *Sol* la dejase vivir es porque teme que *Dizzy* sea la hija de *Justice*, y del lado de los humanos sería una baza importante para la supervivencia en caso de otra guerra. Esta teoría se refuerza al comprobar que con su sola presencia fue capaz de reactivar todos los poderes *Gear* de *Testament*, pero no alteró su forma de ser. Ajena a todo esto, *Dizzy* sólo pide que no la molesten...

Altura: 167 cm / **Peso:** 56 Kg.
Sangre: *Gear.*
Fecha de Nacimiento: 25 de Diciembre (desconocida en realidad).
Aficiones: Peinar sus alas.
Lugar de nacimiento: Desconocido.
Odia: Los cazadores ilegales.
Lo más importante: Sus padres adoptivos y los animales del bosque.

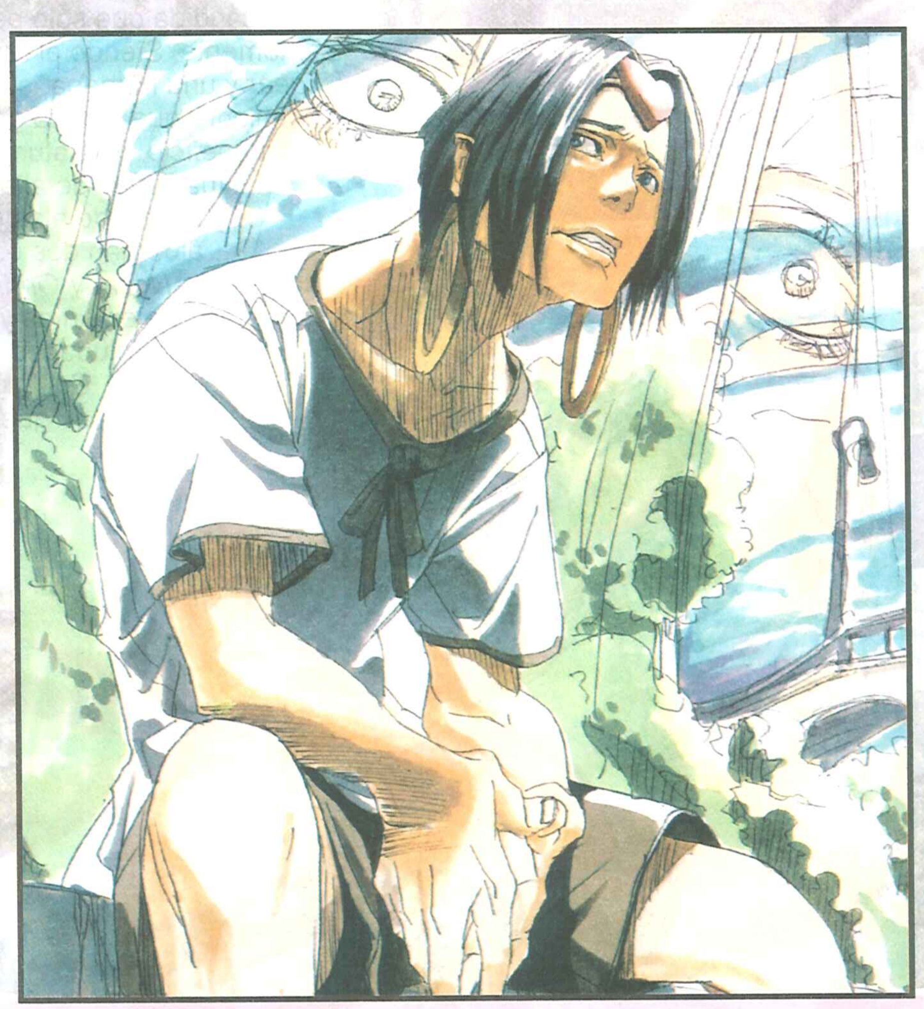


ZAPPA



Zappa es un joven normal y corriente que un día fue poseído por *S-ko*, el espíritu de una muchacha que se había suicidado por haber sido traicionada por su novio. *S-ko* quiere que el mundo sufra exactamente igual que ella. Posee a *Zappa* porque su apariencia era muy parecida al de su ex-novio. *Zappa* no tiene recuerdos de cuando *S-ko* está despierta y al encontrarse heridas y lesiones por todo su cuerpo cuando recobra la consciencia se queda aterrado. Piensa que su enfermedad puede ser tan grave que amenace su vida, y por ello decidió salir en busca de *Faust*, reconocido como el mejor médico del mundo.

De naturaleza apacible y mística en ocasiones, *Zappa* no es muy inteligente porque no se da cuenta de los síntomas que sufre realmente. Los espíritus que le poseen le utilizan para descargar su rabia contra los vivos, y le obligan a pelear en posiciones para las que el cuerpo humano no está preparado, como si de un zombi sin voluntad se tratase. Aparte de la mencionada *S-ko*, se cuentan entre los espíritus que le poseen un cancerbero infernal, tres almas en pena conjuntas, una espada rota con el espíritu de un guerrero dentro y un héroe de la lucha llamado *Raoh*. En ocasiones *Zappa* recupera la consciencia en una de estas posiciones, y el observarse con el tronco del revés, los hombros y codos dislocados o la cabeza hacia atrás le proporcionan fuertes sustos con los que suele desmayarse. De ahí que su estabilidad mental en los últimos meses se haya debilitado y busque con ansias a *Faust* para librarse de los males que le aquejan.



Altura: 180 cm.
Peso: 66 kgr. **Sangre:** A
Fecha de Nacimiento: 16 de Junio.
Aficiones: Buscar novia y escribir en su diario.
Lugar de nacimiento: Australia.
Odia: Insectos y todo lo que le puede dar miedo.
Lo más importante: Su talismán, que vela por su salud.

GG-KY

GG-Ky es el nombre en código de un curioso personaje que puede llegar a ser confundido con *Ky* pero en realidad es una máquina. No tiene trascendencia vital en la historia, pero al ser un luchador se le ha de tener en cuenta, aunque no se sepa exactamente de dónde sale ni cuáles son sus intenciones, si es que tiene. Sólo se sabe que es una copia mecánica de *Ky* que porta una espada muy similar a la suya y que siempre chirría allá por donde va, haciendo gala de unos ataques espectaculares, bastante diferenciados de los del joven líder de *Los Cruzados*. Se rumorea que es un *dummie* de entrenamiento, pero nadie a ciencia cierta puede asegurarlo, ya que no se ha interpuesto en el camino de nadie hasta el momento.



GG-Ky es una versión alternativa de *Ky* en el ***Guilty Gear X***, y no tiene historial. Por ello sus datos son desconocidos, ya que nadie sabe a ciencia cierta de dónde sale, pero en lo que todos coinciden es en que ese chirriar cuando se mueve, el constante chisporreteo de sus ataques y el arrastrarse hacia el rival por el suelo no es muy normal que se diga...

Altura: 178 cm (aunque aparenta menos al ir encorvado).
Peso: Desconocido.
Sangre: Desconocido.
Fecha de Nacimiento: Desconocida.
Aficiones: Desconocidas.

JUSTICE



Concebido como el arma biológica más poderosa jamás creada, *Justice* fue el primer éxito del *Proyecto Gear*. Tomando como base una fusión de elementos cibernéticos y tejido vivo combinados con tecnología genética *gear*, se creó al que se suponía sería el garante de la paz mundial. Pero la humanidad no contó con que *Justice* había sido creado con unas directivas muy diferentes a las supuestas. Durante un año se comportó perfectamente y las escuadras *Gear* se convirtieron en algo corriente en los ejércitos de todo el mundo. Transcurrido ese año, *Justice* se declaró independiente y mediante una habilidad desconocida hasta el momento pasó a controlar absolutamente todos los *gears* del planeta. Proclamando que la raza *Gear* era el siguiente paso en la evolución y que los humanos eran un estorbo, comenzó una sangrienta guerra que se alargaría durante más de cien años, que alteraría la climatología, borraría Japón y muchas otras islas o penínsulas del mapa, reduciendo en más de la mitad la población del mundo. Derrotado por el joven *Kliff Andersen* gracias al elemento sorpresa que resultó para él el descubrimiento de las *Espadas Elementales* (*Hellslayer, Stormslayer* y *Dragonslayer*), fue encerrado en una celda dimensional en la que permaneció cautivo 40 años. Gracias a la conspiración urdida por su creador y ejecutada por *Testament*, *Justice* se liberaría durante un breve periodo de tiempo, siendo derrotado y matado por *Sol Badguy*, un *gear* al que no pudo controlar por ser de producción anterior a él. Mientras agonizaba, declaró que solamente había sido un arma al servicio de intereses humanos, y si se había comportado de manera tan salvaje había sido porque los humanos le crearon de esa manera.



Justice tiene un cerebro mezcla de animal y computadora, por lo que cualquier emoción o sentimiento aparte de la rabia y el odio son desconocidos para él. De un genio militar sin precedentes y una carencia de piedad legendaria, masacró a millones de personas durante la *Gran Guerra*. La coraza blanca que le caracteriza oculta una carne metamórfica capaz de estirarse en forma de afiladas agujas o tensarse para desarrollar una fuerza inigualable.
También posee un dispositivo psiquico que le permite controlar a cualquier ser 100% *gear* en cualquier distancia a su entera voluntad, lo que permitió que contase con un inmenso ejército preparado en apenas unos segundos. Entre sus sistemas mecánicos incluye un propulsor que le permite volar durante cortos periodos de tiempo y un acumulador energético capaz de generar rayos de plasma a más de 200.000º. Todo este arsenal unido a su sed de sangre explican que se tardase 100 años en derrotarle, y que ni siquiera las armas nucleares fuesen capaces de detenerle.

Altura: 265 cm / **Peso:** 350 kg.
Sangre: *Gear*.
Fecha de Nacimiento: 1 de Noviembre.
Aficiones: ¿Se acepta el genocidio como hobby?

FANNY



Fanny es una de las muchas personas a las que el *Dr. Faust* curó de un terrible mal. Tan impresionada quedó del tratamiento que se propuso ser enfermera para trabajar codo con codo con su adorado doctor, para agradecerle tamaña ayuda.
Es por eso por lo que coge la jeringa heredada de su madre y parte en busca del doctor, sin mucho éxito, ya que éste no permanece mucho tiempo en un mismo lugar. Adora ayudar a la gente y llevar siempre el recuerdo de su madre allá donde va, y por el contrario odia el olor típico a medicina que desprenden los hospitales, lugar que pese a su profesión no le trae buenos recuerdos.

Fanny es un personaje gracioso y exclusivo de los juegos ***GG Petit*** y ***GG Petit 2*** que por desgracia no tiene ningún papel principal en el argumento.

Básicamente hace las mismas locuras que *Faust*, y lo malo es que sólo en las versiones portátiles podremos manejar a ésta graciosa enfermera fan (quizá enamorada) del loco doctor para dar leña al resto de conocidos personajes.

Altura: Desconocida / **Peso:** Desconocido.
Sangre: O / **Fecha de nacimiento:** Desconocida.
Aficiones: Desconocidas.

CREADOR DE LOS GEARS

Nadie excepto (quizá) *Sol, Testament,* o *I-No* conocen su verdadero nombre, pero todo el mundo le teme y tampoco nadie sabe dónde está o cuando será su próxima jugada. Científico de inimaginable inteligencia, fue el creador de la especie *Gear*, organismos cuasimágicos de poder inconmensurable, adaptables a cualquier medio. Pruebas de ello son los experimentos de *Sol* (mezcla de *Gear* y un humano adulto), *Baiken* (mezcla de *Gear* y una niña con un hilo de vida), *Justice* (mezcla de *Gear* y máquina), *Testament* (mezcla de *Gear* y un cadáver) o su mano ejecutora, *I-No* (la cual seguramente reserva más de una sorpresa para más adelante).

Tras la pérdida de su hijo pródigo *Justice*, pone todos sus medios en acabar con el causante y de paso atrapar y estudiar a *Dizzy*, nacida fuera de su alcance y comprensión, ya que no se explica cómo algo nacido de sus destructoras criaturas pueda ser tan pacífico y a la vez ocultar tantísimo poder.
Se desconoce si tiene relación directa con el tipo de *Gear* simbionte, como es el caso de *Eddie*.



Altura: Desconocida / **Peso:** Desconocido.
Sangre: Desconocida / **Fecha de Nacimiento:** Desconocida.
Aficiones: Seguramente la conquista del mundo por parte de sus creaciones.

MUGEN

Bienvenidos una vez más a la sección que más juego os da, ya que vosotros mismos sois los que la hacéis. Este mes, y a juego con el dossier, os traigo un mugen preparadito y lleno de personajes de la saga *Guilty*.







Este número interrumpimos el *tutorial* para mostraros un compendio de personajes de ***Guilty Gear/Guilty Gear X*** con el que tendréis una buena base para crear vuestro propio juego, ya que a diferencia de otros números, esta vez no he puesto músicas para los escenarios para que pongáis vosotros la que queráis (recordad, siempre en *mp3*, *midi* o *wav*). El *screenpack* también está puesto a modo orientativo para que en base a él creéis otro o simplemente lo sustituyáis por otro que os guste, el caso es experimentar y aprender (usad el ***MCM*** de *sés* para verlo "por dentro").

Ciertamente hay MUY POCOS personajes de los ***Guilty*** hechos para el ***Mugen***, ya que para ello hay que ripearlos a mano, es decir, hacer la captura y limpiar con un programa de dibujo el fondo, aunque hay varias artimañas para hacer algo semejante a cualquier emulador en la versión del ***X*** para ***Windows***.

En contrapartida, los pocos personajes que están ya creados son realmente buenos, destacando sobre todo el *Sol Badguy* que encabeza la plantilla del ***Mugen*** de este mes. Otros personajes o no están para nada bien hechos (como *Baiken*), o misteriosamente fueron retirados de sus respectivas webs (*Zato* y *May*), o hay varias versiones no muy acertadas que no he seleccionado(*Potemkin*) o aún se encuentran en desarrollo (como el caso de *Dizzy*).

Otros personajes también están genialmente realizados, y se nota que los autores son auténticos fans de la saga, habiendo incluso utilizado y editado *sprites* de ***GG*** para hacer movimientos que salen





en el ***GGX***, y a veces, ciñéndose al argumento, haciendo cosas tan raras como este *Testament*, que tiene movimientos híbridos ente **GG** y **GGX** y en vez del cuervo/súcubo que le acompaña en ***GGX***, lleva el arma de *Kliff* (¿por qué? ah... deberíais saber su historia, ¿no?).

Los modos de juego son los básicos: *Arcade, Vs, Cooperation* y *Watch*; además de las opciones y demás. Así a diferencia de los ***GG*** originales, podremos enfrentar por ejemplo a *Sol* en un estado permanente de *Dragon Install* contra *GG-Ky*, o un combate *tag* de *Sol* y *Ky* contra *Justice* y *Testament*.

Yendo a lo que os concierne, deberéis poner el archivo de sonido en la carpeta *Sound* y, abriendo la carpeta *Stages*, deberéis abrir de cada escenario con cualquier editor de texto el archivo con extensión *def* y buscar la parte en la que pone:

[Music]
bgmusic =
bgvolume = 250

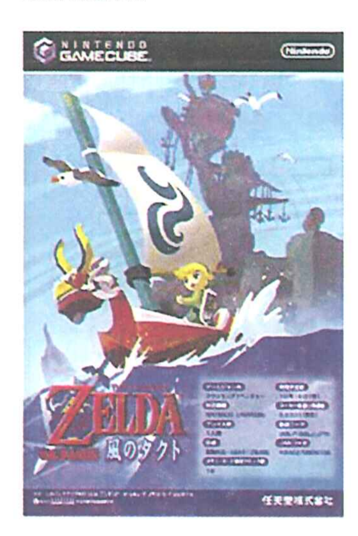
En la línea donde vemos "*bgmusic*" debemos escribir la ruta del archivo, es decir, si lo tenemos en la carpeta *Sound* (recomendado) deberemos poner "*bgmusic= sound/musikilla.mp3*" y así con todos los escenarios, sin excepción.
Ya en el próximo número continuaremos con nuestro *tutorial*, que seguro que a más de uno le ha venido bien el descanso para seguir practicando con lo aprendido en el número anterior. Que os peguéis bien.

Articulo "Mugen Guilty Gear" por Clarens
(*rugal@megamultimedia.com*)



GameCube

Ya se conoce definitivamente la fecha de salida de uno de los juegos más esperados de **GameCube**: ***Zelda - Winds to Takuto***. El 13 de Diciembre se pondrá a la venta en Japón el precio de 6800 ¥. Nosotros tendremos que esperar al año que viene para poder disfrutarlo.



Hudson sacará el ***Bomberman Jetters*** en Japón en Diciembre del 2002 al precio de 6800 ¥. El juego estará basado en la serie de animación de mismo nombre y la acción se desarrollará en un entorno *3D*. La forma de juego varía un poco de lo que nos tienen acostumbrados los ***Bomberman***, ya que esta vez estará orientado a un plataformas *3D* en el que tendremos que usar las diferentes armas para ir avanzando. Se podrá jugar hasta un máximo de cuatro jugadores simultáneos en pantalla.



PSOne

Aunque esta consola tuvo su gloriosa época, ya está bastante acabada, pese a que de vez en cuando salgan cosas interesantes como este juego de balón prisionero de **Atlus** llamado ***Nijiro Dodgeball***. Saldrá en Japón el 12 de Diciembre a 6800 ¥.



PlayStation 2

Taito lanzará en Japón el 19 de Diciembre un *action adventure* llamado ***Space Raider*** al precio de 5800 ¥. La ambientación es futurística y la principal misión será derrotar a una raza extraterrestre que quiere dominar la Tierra (muy original). Se podrá elegir entre tres personajes principales llamados *Justin*, *Ashley* y *Naji*. Cada uno de ellos tendrá diferentes ataques y habilidades. En el modo *survival* se podrá jugar a dobles, cosa que no se podrá en el modo *arcade*.



Dragon Ball no morirá nunca (aunque algunos tengan ganas) y en breve aparecerá en **PS2** un juego de lucha basado en esta popular serie. El nombre definitivo es ***Dragon Ball Z: Budokai***. El juego tendrá de primeras a 21 personajes seleccionables, aunque se conoce que cada personaje puede llegar a contar con varias transformaciones (sin duda su mejor baza, ya que gráfica y jugablemente parece dejar mucho que desear).



Sin duda uno de los lanzamientos más fuertes por parte de **Square** es el ***Unlimited Saga***. Uno de los aspectos que más llaman la atención es el hecho de que los personajes no estén realizados en *3D*. Otro de los puntos fuertes del juego será el gran número de personajes seleccionables. La fecha de salida en Japón está prevista para el 19 de Diciembre a 6800 ¥.



Capcom sigue revelando información sobre el ***Biohazard Online Survival Horror Advanture***. El juego tendrá suceso en *Racoon City*, en la que podremos encontrar a muchísimos *NPCs* (*non player characters*) con los que inter actuar. También encontraremos a policías del *R.P.D* e incluso a criminales. Cómo no, también nos toparemos con toda clase de *zombies* y demás experimentos biológicos. Al ser atacados por los *zombies* podremos ser ayudados por policías (NPCs) o por otros jugadores que estén conectados. El número de personajes base seleccionables es muy amplio, con lo que no se repetirán tan a menudo un mismo tipo de carácter.



Sega ha dado nueva información sobre el remake de **PS2** del ***Sakura Taisen: Atsuki Chishio ni***. Esta versión posee bastantes novedades, como un mayor número de

SOBRE LA MULTA A NINTENDO

La *Comisión Europea* ha multado a **Nintendo Japan** y **Europe** por algunas prácticas de distribución que mantuvo esta compañía en Europa durante un período anterior al año 1998, ya que no cumplieron con las normativas impuestas por la *Unión Europea*. La *C.E.* afirma que **Nintendo** restringió el comercio de videojuegos a otras compañías dentro de Europa. Esta decisión se tomó hace ya más de 2 años pero se ha retrasado por culpa de procedimientos internos de la *Comisión*.

Nintendo en todo momento colaboró con la *Comisión* y presentó voluntariamente gran parte de la información necesaria para que la *Comisión* tomara esta decisión. **Nintendo** acepta que sus prácticas de distribución hasta el año 1998 no cumplieron con las normativas de la *Unión Europea*, por lo que ya estaba preparada para recibir esta multa, preparándose monetariamente. La sorpresa que se llevó **Nintendo** fue el comprobar que la multa ascendía a una cantidad mucho mayor de la que se esperaba. Exactamente la multa es de 75 millones de *euros*, algo verdaderamente excesivo, por lo que **Nintendo** ha decidido apelar la sentencia.

De una manera u otra esta multa no afectará demasiado a la compañía de videojuegos con más ganancias de todos los tiempos.

X-JAPAN Y GUILTY GEAR XX

Los fanáticos de ***Guilty Gear*** y su música cañera están de enhorabuena, porque justo cuando preparábamos el dossier especial de ***GG*** se ha anunciado la puesta en venta durante para el mes de Diciembre de un *single* interpretado por los miembros del famoso y hasta ahora disuelto grupo de rock ***X-Japan***, en una colaboración conjunta con la cantante japonesa *Shiina Ringo* (en la que se basaron los creadores de la saga ***GG*** para dar el aspecto a *I-no*). El tema se titula "***Xxtreme Gear Carnival***" y aparecerá en 3 versiones (normal, acústica y *karaoke*). El anuncio del *single* aparecía como tema *ending* de la adaptación de ***GGXX*** para **PS2** (ahora en preparación).



escenarios, historias no incluidas en la versión original y escenas inéditas. El sistema de batallas se mantendrá intacto (*LIPS system*) referente a las anteriores entregas.



Koei lanzará el 14 de Noviembre en Japón el juego ***Super Battle Housin*** al precio de 5800¥. El juego está basado en la mitología china *Houshin Engi*. El sistema de juego es de lucha, aunque tendremos total libertad de movimiento. Se podrá elegir entre ocho personajes principales y en el modo batalla podrán jugar un máximo de cuatro personajes a la vez. Podremos seleccionar entre más de 70 *items* que nos ayudarán en la batalla dándonos fuerza, velocidad, etc.



GameBoy Advance

PCCWJ (**Jaleco**) sacará una versión del ***Darius R*** en Diciembre del 2002 al precio de 4800¥ (por ahora sólo en Japón). El juego es un *remake* del clásico *shooting* de **Taito** aparecido en el año 1987 en el que teníamos que luchar contra gigantescas naves con forma de animales marinos. ***Daruis R*** posee un total de 15 fases aunque para pasarnos el juego solo tendremos que pasar por 5 de ellas (eligiendo rutas diferentes).



Konami ha anunciado que se está realizando un ***Metal Gear*** para **GBA**, aunque no han facilitado ningún dato más, ni siquiera han desvelado si *Hideo Kojima* será el director del proyecto, aunque es posible que sólo sea el productor ya que en este momento está volcado de lleno en la dirección de la tercera parte de la saga ***MG Solid***.

Konami sacará el 28 de Noviembre al precio de 4800¥ el juego de lucha ***K-1 Pocket Grand Prix 2***. Este juego posee 17 luchadores reales pertenecientes a los combates de *K-1* y cada uno de ellos posee las técnicas que originalmente utilizan en sus combates, aunque han sido adornadas con efectos tales como dragones de fuego, tigres, etc. Existen 7 modos diferentes de juego,

entre los que destacan el *exhibition*, *tournament*, *grand prix* y *edit mode* (para crear tus propios personajes).



El 13 de Noviembre saldrá a la venta en América el juego de **Sega** (aunque esta versión está realizada por **THQ**) ***Revenge of Shinobi***. El juego consta de más de 20 niveles en los que tendremos que encontrar los cinco "*elemental sowrds*". Durante el juego aprenderemos nuevos movimientos *ninja* como desaparecer, doble salto y un gran número de magias.



La saga ***Atelier*** es una de las más extensas de todas las que ha creado la compañía **Gust**. De hecho un nuevo título va a aparecer para **GBA** llamado ***Atelier Marie*** (la secuela del ***Elie & Anis***, aparecido en **WonderSwan Color**). Se han incluido nuevos personajes en el juego como *Anis,* la que se unirá a *Marie* y *Elie*. Como muchos conoceréis este juego consiste en mezclar productos de alquimia para crear diferentes objetos. Esto se intercala con una segunda parte del juego basada en los típicos juegos de rol. Por desgracia ninguna entrega de la saga ha salido de Japón. El juego saldrá en Japón en Junio del 2003.



WonderSwam

Bandai lanzará el próximo 30 de Noviembre en Japón el ***Battle Spirits Digimon Frontier*** al precio de 4200 ¥. Durante la batallas los *Digimons* podrán transformarse adoptando diferentes aspectos, recolectando cristales de energía repartidos por la fase. La forma de lucha es activa, es decir que no será ni por turnos a lo *RPG* ni tampoco como los juegos de táctica, algo que ya se vio en anteriores entregas de la saga. En esta consola existen más de 10 títulos de ***Digimon***.



Bandai lanzará al mercado el día 31 de Octubre el juego ***Namco Super Wars*** al precio de 4980 ¥. Este *RPG* combina personajes del universo **Namco**, uniendolos en una misma historia y, cómo no, pudiendo manejarlos a todos. **Bandai** ha prometido que no se dejarán ni al más mínimo personaje relevante del universo **Namco** sin incluir en el juego. Veremos si es verdad.



Xbox

Sega Japón sacará una edición limitada de consolas **Xbox** inspiradas en el juego ***Panzer Dragoon Orta***. La consola tendrá dibujos con el estilo del juego y saldrá el 19 de Diciembre en Japón al precio de 35.800 ¥. Lógicamente este paquete incluye el juego ***Panzer Dragoon Orta***. Para los fanáticos de la saga va este aviso: tan sólo se pondrán a la venta 999 unidades.



El 5 de Noviembre saldrá en **Xbox** el que puede ser el mejor juego del año: ***Metal Gear Solid 2 Substance***. Para esta consola saldrá inicialmente en América y poco después en Europa. En Japón no saldrá ya que esta consola no se vende allí muy bien que digamos. El *remake* del clásico de **Konami** contará con numerosas novedades, como un modo historia en el que el protagonista absoluto es *Solid Snake*, más de 300 misiones *VR*, más personajes, movimientos nuevos, etc. La versión de **Xbox** será un *DVD* de doble capa (más de 9 gigas de juego) y tendrá algunas mejoras gráficas respecto a la versión de **PS2** que saldrá en Diciembre del 2002 en Japón.



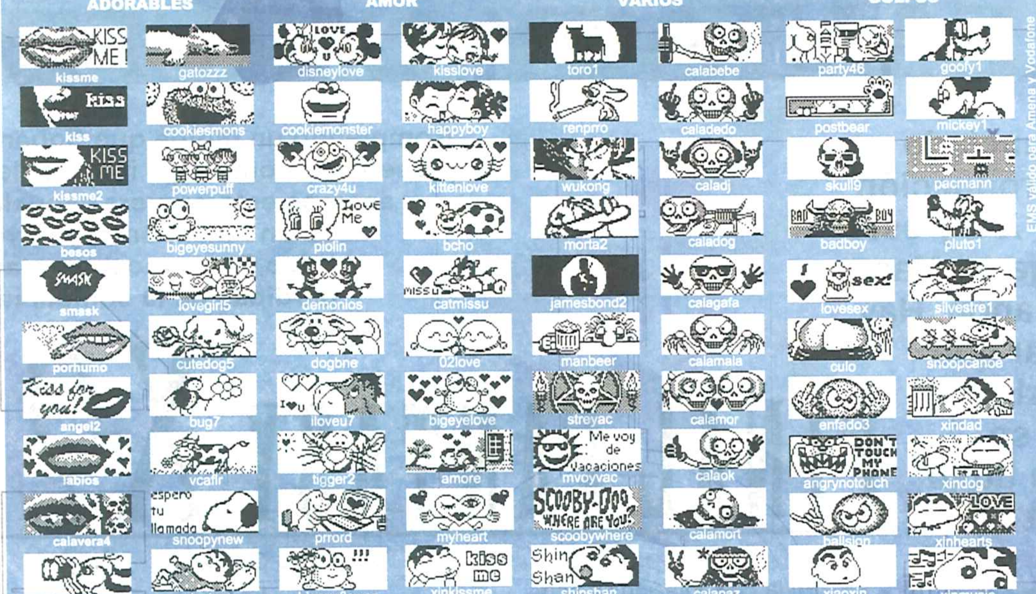
El vice presidente de la sección de publicación de juegos de **Microsoft** ha mencionado que la **Xbox 2** está en la primera fase de desarrollo y que saldrá después de que lo haga la sucesora de **PlayStation2**. Según han comentado, esta vez tendrán un mayor cuidado en el mercado japones que como sabréis no ha funcionado bien.

Y cortamos aquí las noticias por falta de espacio. En 2 meses, más.

DIBUJOZ

PARA NOKIA, ENVÍA MD2DIB + DIBUJO AL 5075 EJ. MD2DIB ALIEN
PARA EMS ENVÍA MD2EMSDIB + DIBUJO EJ. MD2EMSDIB ALIEN

ADORABLES — AMOR — VARIOS — GOLFOS



EMS válido para Amena y Vodafone

IMÁGENES PICANTES: ENVÍA MD2XXDIB AL 5075
PARA KAMA-SUTRA ENVÍA MD2KAMA AL 5075

DYNAMICOZ

ENVÍA AL 5075
MD2DYN + DIBUJO EJ. MD2DYN GUAU
PARA DINÁMICOS VERDES ENVÍA MD2XDYNAL 5075

alias	chocho
jodido	culo
tandulce	correr
amigos	cachondo
cerveza	hombre
droga	tonopedo
jesus	morjodido
gases	mandobeso
foto	kedar
besofrances	dndestas

()" ∴() (;) (ö) (ö) Un beso — besolengua

DIOS creo el mundo en 6 dias.. — amor

Cargando... VIRUS NOKIA — virusnokia

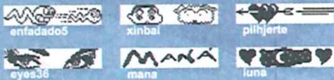
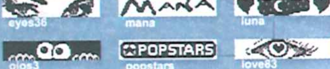
LOGOZ

DECORA TU MÓVIL CON UN LOGO
PARA NOKIA ENVÍA AL 5075
MD2LOG LOGO EJ. MD2LOG OJOS

TOP — SHOW — AMOR









TOP	SHOW	AMOR
love3	dj	amor
piolin	spiderman1	beso
vacas2	kitty	pareja
demonio	mashiface	oso4
enfadado5	xinbai	pilhjerte
eyes36	mana	luna
ojos3	popstars	love83
bat1	ketama	snoopy5
puffff	eminem	snoopy8
abstract3	elvis	xiniluvu
tatu10	sinmiedo	rose15

CHAT

EL ÚNICO CHAT SMS

CHATEA DESDE EL PRIMER MENSAJE Y CONOCE GENTE DE TODA ESPAÑA DE LA MANERA MÁS DIVERTIDA

¿CÓMO FUNCIONA ESTE CHAT PARA MÓVILES?

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT aquí tu mensaje

La primera vez que entres en el chat debes darte a conocer para que los chateros de la sala sepan que existes. Tu mensaje será enviado a TODOS los registrados en esta sala.

¿CÓMO MANDO MENSAJES PRIVADOS?

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT PRI apodo usuario Mensaje

Imagina que quieres mandar un mensaje privado a un usuario que escribe con el apodo de Eva, y no quieres que lo reciba el resto de la sala.

¿CÓMO SOLICITO AYUDA?

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT MENU

Con este comando recibirás una lista con todos los comandos válidos en el chat.

ENVÍA AL 5075:
MD2CHAT AYUDA aquí el comando

Si precedes al comando con la palabra "AYUDA" tendrás una ayuda detallada de cómo funciona el comando.

MD2CHAT AL 5075

TONOZ

ENVÍA AL 5075
MD2TON+TONO
EJ. MD2TON LOCA

NUEVOS EXITOS	
Revolver	odio
Mclan	antiheroe
Dj Bobo	chihuahua
Coldplay	inmyplace2
Maná	angelamor
Juanes	esporti
Los Caños	alomejor
Los Planetas	pesadilla
Atomic Kitten	tideishigh
Amaral	todalanoch
Bon Jovi	jbeveryday
Tizziano Ferro	perdona
Britney Spears	udriveme
Sugar Ray	snugharbor
Manny Manuel	atrapame
Alicia Keys	gansta
Elvis	littleless
George Michael	shoot
Bruce Springsteen	therising
Los Planetas	corrientes
Pink	likeapill
Linkin Park	onestep
RedHotChilli	bytheway
Enrique Iglesias	dontturn
Eminem	wayiam
Enrique Iglesias	chicaayer
Withoutme	eminem
Pink	dontletme
MadHouse	aprayer
Geri Halloway	rainingmen
EXITOS 2002	
Chenoa	cuandotu
Natalia	loca
David Bisbal	corazonlat
Chenoa	atrevete
Marcos Lluna	duenlaojos
Loona	vivaamor
Patricia Manterola	ritmo
Marta Sanchez	soyyo
Paulina Rubio	situtevas
David Bisbal	llorare
Marcos Llunas	duenlaojos
Rosa	caradura
Selena	bailamison
Amaral	sinti
David Bisbal	avemaria
Thalia	tuyyo
La Fiesta	vitamina
Las Ketchup	asereje
Loona	vivaelamor
Lucrecia	migente
David Civera	mentirosa
Real Madrid	realmadrid
Chayanne	torero
Fútbol	oeoeoeoe
DANCE	
Kate Ryan	desenchan
Abel the Kid	groove20
Murphy Brown	energiser
Sonique	sky
scooter	nessaja2
Dee Dee	deeforever
Djsammy&Heaven	heavendj
DJ Tatana	words
Abel Ramos	quarzo
Dj tiesto	lethal
Spacio	dancer
Hermes House	liveislife
DJ Ray	themusic2
Javier Rios	curame
Robert Miles	children2
CINE TV	
Sexo en NY	sexony
Austin Powers	austinpowers
Los Fraggles	fragglerock
Indiana Jones	indy
MissionImposible	mi2
Pantera Rosa	pantera
Monty Python	brightside
Benny Hill	bennyhill
Clint Eastwood	thegood
James Bond	007
INTERNACIONAL	
Rolling Stones	dontstop
Christina Aguilera	dirrty
Madonna	dieanotherday
Mariah Carey	therain
Phil Collins	cantstop3
U2	elstorm
Shakira	underneath
Suede	positivity

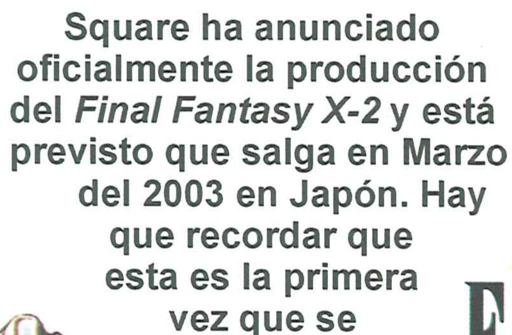
COSTE MENSAJE PARA EL 5075: 90cent. de €. LOGOS, TONOS Y DIBUJOS SOLO PARA NOKIA

Square ha anunciado oficialmente la producción del *Final Fantasy X-2* y está previsto que salga en Marzo del 2003 en Japón. Hay que recordar que esta es la primera vez que se continua un título de la saga *FF*.

Rompiendo un molde que Square presentaba como algo inapelable, aparece esta primera secuela de un Final Fantasy cuyo único fin es recuperar las pérdidas de la compañía.

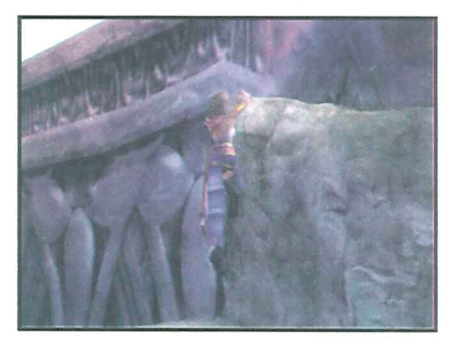
FINAL FANTASY® X-2

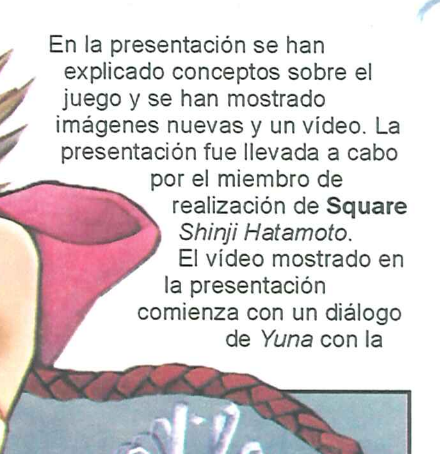
ファイナルファンタジーX-2



En la presentación se han explicado conceptos sobre el juego y se han mostrado imágenes nuevas y un vídeo. La presentación fue llevada a cabo por el miembro de realización de **Square** *Shinji Hatamoto*.

El vídeo mostrado en la presentación comienza con un diálogo de *Yuna* con la música de fondo de *Itsuka Owaru Yume*, perteneciente al ***FFX***. Parece ser que este será el *opening* del juego. Según esta información podemos suponer que el *opening* será el vídeo que venía en el *DVD* junto a la versión Internacional del ***FFX***, "***La Eterna Fiesta de Nagi***".





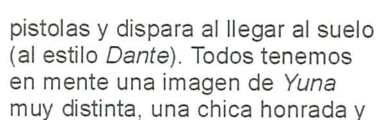
También se presentaron imágenes de *Yuna* en acción. Estas imágenes están totalmente desprovistas de menús y opciones. Se centran sólo en mostrar los movimientos ágiles de *Yuna* saltando y escalando. Estas acciones superan con creces a los



movimientos que tenía *Tidus* en el ***FFX***.

Luego se mostraron algunas imágenes cortas de recuerdos de *Yuna*, escenas de batalla y unos pocos *frames* donde se pueden ver sombras que parecen ser las ex compañeras de *Yuna*, es decir *Rikku* y *Lulu*. No ha aparecido ni una sola imagen de personajes masculinos y de hecho en la ilustración de *Amano* sólo aparecen las tres chicas.

Por último se puede ver en el vídeo una escena en la que aparece *Yuna* saltando. Tras girar en el aire saca dos pistolas y dispara al llegar al suelo (al estilo *Dante*). Todos tenemos en mente una imagen de *Yuna* muy distinta, una chica honrada y tranquila, pero en este juego parece haber cambiado bastante.



La historia de ***FFX-2*** transcurrirá dos años después de lo ocurrido en el ***FFX***. Será una continuación de "***La Eterna Fiesta de Nagi***". Se decidió realizar este nuevo ***FFX*** por el éxito que cosechó el vídeo que venía en el ***FFX International***.

Square ha anunciado que el ***FFX-2*** puede ser jugado perfectamente por una persona que no haya visto nunca el ***FFX***, pues entenderá perfectamente la historia de esta segunda parte.

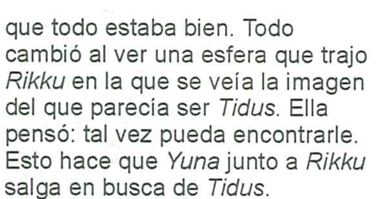




LA HISTORIA

Dos años después de conocer la equivocación de la religión *Ebon*, *Sphira* ha cambiado mucho, viviendo en paz y habiendo aceptando a las máquinas y a la raza *Albed*. Pero la invocadora *Yuna* no puede olvidar a *Tidus*. Su sentimiento había parado su vida desde entonces. *Yuna* sentía un hueco en su corazón pero intentaba convencerse a sí misma pensando que todo estaba bien. Todo cambió al ver una esfera que trajo *Rikku* en la que se veía la imagen del que parecía ser *Tidus*. Ella pensó: tal vez pueda encontrarle. Esto hace que *Yuna* junto a *Rikku* salga en busca de *Tidus*.







¿Segundas partes nunca fueron buenas? Eso a veces se contradice, especialmente cuando las primeras son tan penosas como es el caso de *KOF-Ex*. ¿Peor? Imposible. Apostemos por la mejora, visto *SFZ3*.



Parece que esta vez van a aprender de lo que les pasó con la primera parte de la versión portátil de *KOF*, que llevaba por nombre ***KOF Ex NeoBlood***, en la que hacían un batiburrillo de personajes y escenarios para nada adictivo ni mucho menos jugable (al estilo de ***KOF'95*** para **PSX**), frente a lo que se prometió.

Ahora dicen que la jugabilidad se mejorará mucho y ya nos ofrecen la posibilidad de hacer equipos normales como toda la vida de *KOF*, es decir, de tres luchadores. Los *strikers* han desaparecido para alegría de todos los que disfrutamos con un combate justo y equilibrado, y además nos presentan dos personajes nuevos, además de la ya conocida *Moe Habana*. Se trata de una niña con una pinta a lo *Chizuru Kagura* que tira de espaldas y un chico rubio con una indumentaria, para que os hagáis una idea, semejante a la de *Rody Birts* (*Art of Fighting 3*) pero sin los *tonfas*. La niña no se sabe si luchará, porque si nos damos cuenta de que estos van con *Kyo* en un sólo equipo, disponemos de cuatro luchadores, cuando los equipos son de tres. Aún se desconocen nombres y situación/subtrama (se rumorea que la cría es hija o familiar del otro nuevo prota).

A juzgar por los escenarios y la poca información que han soltado hasta ahora, está situado por el año 2000, lo que sería un argumento paralelo a la edición de *KOF* de ese año.

El entorno gráfico parece más cuidado y logrado que el primer ***KOF Ex***, notándose en los efectos, gráficos y la interfaz del juego.

Por ahora los personajes confirmados son *Kyo*, *Moe* y los dos nuevos (que puede que no sean lo únicos) en un equipo, el equipo Korea de toda la vida (*Kim*, *Chang* y *Choi*), los *Kyokugen* (*Takuma*, *Ryo* y *Yuri*), el equipo *Ikari* (*Leona*, *Ralf* y *Clark*), los *Psycho Soldiers* (*Athena*, *Kensou* y *Bao*) y el equipo *Garou* (*Terry*, *Andy* y *Mai*). Es casi seguro que aparezca *Iori* a última hora así como el enemigo final, que esperemos sea nuevo, porque la política de re-sacar enemigos finales que no vienen a cuento (y más cuando no es ningún *dreammatch*) y además no ponerles nada nuevo ya cansa un poco.

El juego estará listo en Japón a primeros de Enero del 2003, así que guardad unos pocos *euros* de las navidades por si queréis adquirirlo de importación o si queréis esperar muuucho más a que lo traigan aquí armaos de paciencia,(aunque nunca se sabe).

Esperemos que los fallos que tenía la primera parte se hayan corregido y no se puedan parar *supers* con ataques normales, hacer *supers* horizontales y que peguen aún estando en el suelo, etc.

Mi opinión es que, puesto que la ***GameBoy Advance*** tiene ese pedazo de potencial, podrían hacer una maravilla si utilizaran gráficos *SD* al estilo de los ***KOF R1*** y ***R2*** de la tristemente frustrada ***Neogeo Pocket*** o los gráficos de los ***KOF '95*** y ***'96*** de ***Gameboy***, que aunque no eran *SD*, eran muy vistosos y simpáticos, y dichos juegos tenían una jugabilidad asombrosa, no como estos ***KOF EX*** que adaptan gráficos de las versiones "grandes" y así quedan luego, desdibujado, haciendo sombras raras y como lógicamente pasa en estos cosas, encima tienen que recortar animaciones, lo que hace perder mucho el apartado visual respecto a las maravillas pasadas. Señores de ***Playmore***, ***Eolith*** y ***Marvelous Entertainment***, replantéenselo y tomen ejemplo del trabajo realizado por **Capcom** con su ***SFZero 3***.

Nota: Este artículo fue redactado antes de la aparición de los datos que os ofrecemos en la página siguiente, obtenidos justo en momentos de cierre editorial. Por ello queda un poco desfasado. Rogamos disculpéis no tener tiempo de cambiarlo por completo.



Artículo "KOF Ex2 HowlingBlood" por Omega Clarens (rugal@megamultimedia.com)

SOBRE LOS PARTICIPANTES DE KOF-EX2

Protagonistas: *Kyou Kusanagi*, *Moe Habana*, *Reiji Oogami*. A cambio de *Goro* y *Benimaru* participan *Moe Habana* del *EX* y *Reiji*, un nuevo personaje. Ambos se relacionarán con *Kyo* en la base de la historia. *Reiji Oogami* utiliza una técnica original basada en el *Kobujyutsu* de su familia. Sus golpes llevan en su nombre la letra de lobo (*Ookami*), que hace un juego con su apellido (*Oogami*). En algunos mitos antiguos *Oogami* se conoce como el otro nombre del *Dios Lobo*. Sus movimientos parecen del estilo *Kyokugenryu*.

Fatal Fury: *Terry Bogard*, *Andy Bogard*, *Mai Shiranui*. Esta vez *Joe* ha desaparecido del equipo. Participa para investigar el misterioso caso del secuestro en serie de niños. *Blue Mary* se encontraba investigando también sobre dicho secuestro, ya que misteriosamente habian desaparecidos todos en el mismo dia y todos los niños tenian la misma edad. *Mary* descubre que los pequeños están reunidos en la sala donde se organiza el torneo de **KOF** y para poder investigar entre sombras pide a *Terry Bogard* que participe en el torneo como sebo.

Art of Fighting: *Ryou Sakazaki*, *Takuma Sakazaki*, *Yuri Sakazaki*. Esta vez *Robert* participa en el torneo como uno de los promotores, por ello *Takuma* lucha en su lugar. Es la primera vez que el *Kyokugenryu* es formado únicamente por la familia.

Ikari: *Leona*, *Ralf*, *Clark*. Un equipo con una gran estabilidad tanto en potencial de personajes como en la organización del equipo. Participan como siempre para investigar sobre el torneo y el organizador. Pero *Leona* nota la sombra que anda detrás del torneo...

Psycho Soldiers: *Athena Asamiya*, *Sie Kensou*, *Bao*. Esta vez participan en **KOF** para desvelar la relación entre el misterioso secuestro de niños en serie y el torneo.

Korea: *Kim Kapwham*, *Chang Koehan*, *Choi Bounge*. No se puede decir si por suerte o por desgracia, pero de nuevo están los tres juntos. Un equipo con mucho carácter pero con equilibrio.

Yagami: *Yagami Iori*, *Miu Kurosaki*, *Jyun Kagami*. Un equipo que entró a la fuerza en el torneo. Ante *Iori Yagami* estaba una chica con la cara sombria y otra mujer grande que media casi 2 metros. "*Los diez tesoros divinos...*" Dijo *Yagami*. "*Me imagino que estarás bien, pero ya que me han dicho que me encargue de ti, hemos venido*". Le contestó la mujer. "*Aunque digamos que pares vas a irrumpir en el* ***KOF***, *¿Verdad?*" Añadió la chica joven. Cada uno sigue a su meta, su ambición y su beneficio. *Miu* y *Jyun*, las dos pertenecen a los diez *tesoros divinos*. *Miu* sigue a *Iori* por algún objetivo personal y *Jyun* es quien la protege.

MODOS DE JUEGO:

Story Mode: El modo principal, en el que hay que combatir contra la máquina y seguir la historia haciendo un equipo de tres. Cada personaje pertenece en algún equipo desde el principio, pero puedes jugar combinando los personajes que más te gustan. Eso si, cada equipo tiene una historia preparada. Para conocer la historia en global hay que jugar con cada equipo al completo.

Vs Mode: Un modo a dobles. Puedes elegir entre dos formas de jugar: contra equipo de tres (el modo *Team Vs Team*) o un personaje + otro personaje de *Striker* (modo *Single Vs*). Para jugar en red se necesita el cable *link* y dos cartuchos.

Handycap Mode: A la hora de jugar a dobles en *link*, el juego chequeará el nivel de técnica de cada jugador y configurará automáticamente ciertas ventajas. Con esto aunque se sea un principiante se puede llegar a jugar contra un jugador experto.

Practice Mode: Un modo de juego para practicar los ataques, combos, etc. Se puede utilizar a todos los personajes seleccionables y se pueden configurar los detalles como la cantidad de *Striker Bombs*, el nivel de ataque...etc.

SISTEMAS DE JUEGO:

Striker System: El sistema de *striker* es casi lo mismo que el de *KOF99*. Por cada *Striker Bomb* puedes llamar una vez al *striker*. El personaje que hará de *striker* será el personaje que va después del que está luchando en ese momento. Así, el último personaje no puede llamar a nadie de *striker*.

Tecnical Judge: En este **KOF** no existe la idea de puntos. Ahora existe una puntuación según el nivel del jugador. Se te mide tu nivel a través del tiempo, la cantidad de combos y daño que has recibido en el *modo historia*. Estos puntos se irán acumulando y cuando se llega a una cierta cantidad ese personaje será el personaje *Master*, obteniendo varios *bonus* especiales.

INTRODUCCIÓN A LA TRAMA OFICIAL DE "THE KING OF FIGHTERS EX 2 HOWLING BLOOD"

Varios meses después del torneo **KOF** organizado por *Geese Howard*, este campeonato para aquellos que están unidos por un curioso destino, era un acto que daba la sensación de volver atrás en el tiempo tras el desastre de *Orochi*.

Chizuru Kagura, la defensora del sello de *Orochi*, notaba que una onda le hacia vibrar. Mientras ella se sentia preocupada, recibia la invitación para participar en **KOF**, al igual que el resto de los luchadores del mundo. *Chizuru*, al no poder moverse de donde estaba, decide pedir la participación en **KOF** a alguien conocido.

Alli, donde se encontraba *Chizuru*, apareció un hombre alto con una joven niña en su brazo. Él era *Reiji Oogami*.

Chizuru: Últimamente el sello está raro. Noto que alguna fuerza le interviene. Por eso está muy inestable.

Reiji: Comprendo... ¿y tienes alguna idea de qué puede ser ese algo?

Chizuru: Más o menos.

Chizuru le tira un sobre a *Reiji*. *Reiji* echa un vistazo al sobre y pone los ojos entre abierto.

Reiji: Ahá... Otra vez algo relacionado a **KOF**.

Chizuru: Parece que sí, pero yo no puedo moverme de aqui para proteger el sello, así que quiero que participes tú.

Reiji: Eso no me importa, pero... ¿Qué hay de los otros dos?

Chizuru: *Kyou Kusanagi* y *Moe Habana*. Los dos están en Estados Unidos.

Reiji: Sobre *Kyou Kusanagi*, bien. ¿Hum? Con que *Moe-chan* ¿Eh?

Chizuru: Así es. Al igual que tú es uno de los diez tesoros divinos. La *espada de ocho mangos* es el clan que más sobresale en el arte de la lucha dentro de los diez tesoros divinos. Puede parecer inexperta, pero en un futuro tiene posibilidades para ser más fuerte que cualquiera.... y por supuesto más que tú también.

Reiji: Vaya, vaya... Menuda esperanza prometedora.

Reiji mete la carta de invitación en el bolsillo de su abrigo y hace un gesto exagerado de encoger los hombros.

Chizuru: ¿Me harás este favor?

Reiji: OK, OK. También por lo de la familia *Amabane* y si los diez tesoros divinos están relacionados con esto no puedo pasar de ella. Más que nada, si fuese otro todavia, pero si es un favor que me pide *Chizuru-chan* no podria decir que no.

Reiji coge en brazos a la niña ,que estaba viendo a los peces carpa con mucho interés, hace un guiño a *Chizuru* y empieza andar.

Los diez tesoros divinos es el nombre general de aquellos que apoyaron a los tres objetos sagrados, quienes hacen frente al poder de *Orochi* desde la época de la mitologia.

ANIMAL CROSSING

La saga *Animal Forest* de Nintendo iniciada en la Nintendo 64 siempre ha gozado de una gran calidad y una buenísima acogida del público en general. Esto se debe al genial sistema de juego denominado por Nintendo como "*Juego de comunicación*" en el que la naturaleza y la tranquilidad te envolverán por completo. Una vez más podremos disfrutar de esta sensación en la última versión de este juego aparecida en GameCube con el nombre de *Animal Crossing*.

El juego comienza cuando el protagonista se monta en un tren con destino a *Tom Nook*, una apacible aldea formada por animales inteligentes. Durante el viaje los pasajeros hablarán con nosotros y gracias a sus preguntas iremos completando la ficha del personaje, es decir, el nombre, edad, gustos (muy importante para el desarrollo del juego), etc.

Este juego se caracteriza por tener una total libertad en todos los sentidos, o sea que si queremos ir a pescar, tendremos que comprar una caña e ir a cualquier río del poblado. Eso sí, para poder comprar la caña tendremos que trabajar en alguno de los distintos oficios que podemos elegir. Si por el contrario queremos buscar mariposas, pues compramos una red y a cazar. ¿Que queremos buscar antiguos esqueletos de dinosaurios? Pues con una pala podremos empezar a cavar. Si queremos ir de compras para cambiar nuestro atuendo, pues nada más que ir a las distintas tiendas y vestirnos al estilo que más nos guste. Ayudar a los vecinos, hablar con ellos, acompañarlos de paseo... en definitiva hacen los que nos de la gana, eso sí, todo lo que hagamos siempre caracterizado por una completa tranquilidad. Esto hace que el juego tenga un principio básico y siempre sea igual, pero un desarrollo totalmente abierto y libre, en ningún caso lineal, de hecho es uno de los juegos más libres que te podrás encontrar para cualquier consola.

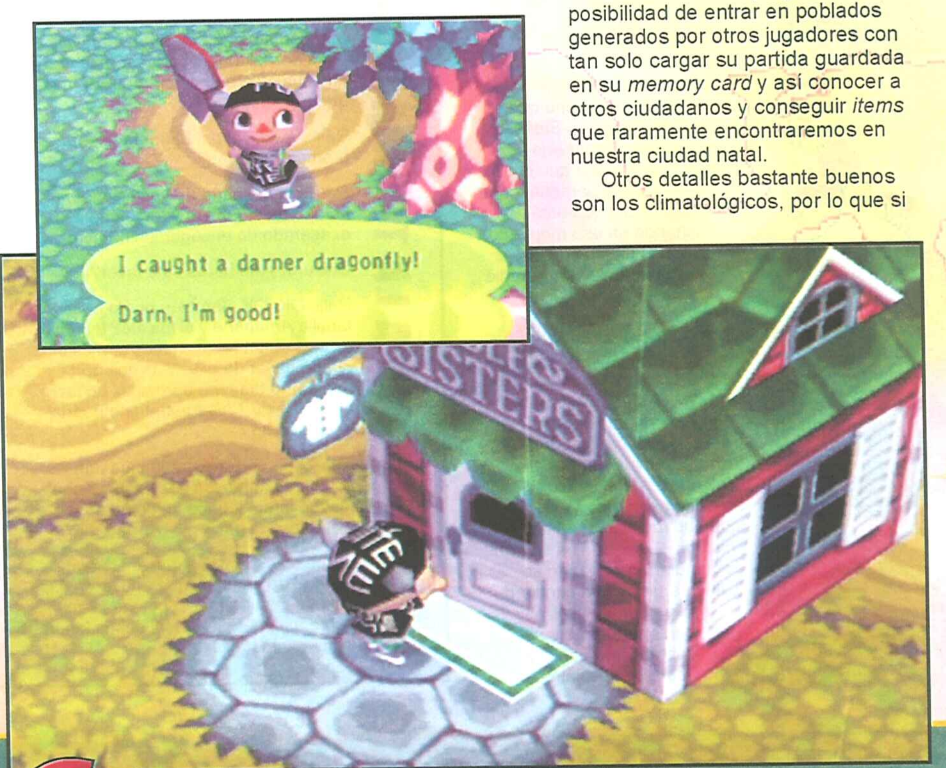
Algunas de las características más novedosas de este juego es la posibilidad de entrar en poblados generados por otros jugadores con tan solo cargar su partida guardada en su *memory card* y así conocer a otros ciudadanos y conseguir *items* que raramente encontraremos en nuestra ciudad natal.

Otros detalles bastante buenos son los climatológicos, por lo que si jugamos en navidad todo estará nevado, en verano podremos bañarnos en la playa. Si jugamos de noche también será de noche en el juego y todo esto influirá en el comportamiento de los habitantes y de los eventos que podamos encontrar.

Todo esto hace que por mucho que juguemos nunca llegaremos a un final concreto, y sin duda estamos ante uno de los juegos más largos de todos los tiempos. Eso sí, sólo apto para jugadores que busquen tranquilidad y muchas horas disponibles para dedicarle. Una manera de quitarse estrés. Quizás por esto tenga tan buena acogida en Japón.







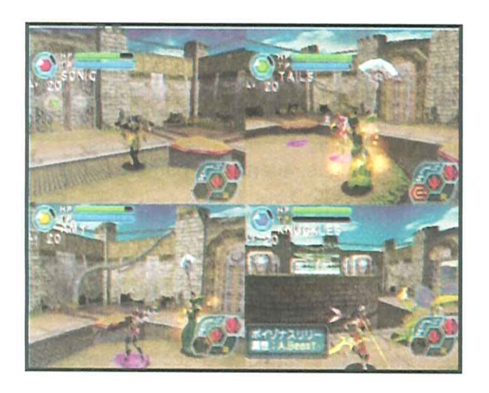
Artículo "Animal Crossing" por Solid Snake
(solid_snake_@mixmail.com)

PHANTASY STAR ONLINE

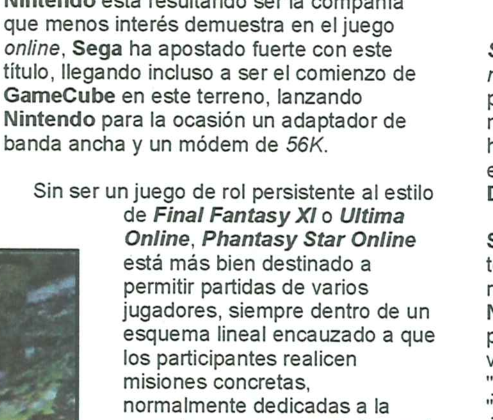
Capítulo 1 y 2

He aquí otra de las grandes estrellas del catálogo Dreamcast que ve la luz en la potente GameCube. Los usuarios de la nueva de Nintendo deben sentirse agraciados por dos motivos: uno, por recibir un estupendo *RPG*, y dos, por llevar en sus circuitos el primer juego *online* de esta consola.

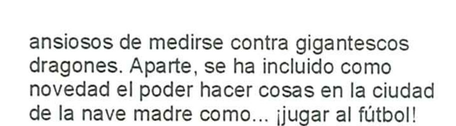
El que iba a ser el proyecto definitivo de **Sega** para consolidar su consola de 128 *bits* de cara al futuro se presenta pisando fuerte en formato *mini-DVD* para **Nintendo GameCube**. ***Phantasy Star Online***, aparte de contar con un nombre reconocidísimo para todos los fanáticos de los *RPG*, lucía en **Dreamcast** de un soporte *on-line* especialmente sólido y atractivo, que ofrecía la posibilidad de que miles de jugadores combatiesen, se comunicasen e interactuasen entre ellos, dando así un paso gigantesco en la historia de los videojuegos para consola.



Con la nueva estrategia *multiplataforma* de **Sega**, el **Sonic Team** decidió que querían llevar su juego a la nueva consola de **Nintendo**, como ya hiciesen con la saga ***Sonic Adventure***. Así pues, combinando las versiones 1 & 2 de **Dreamcast** y añadiendo alguna que otra novedad, han llevado a ***Phantasy Star Online*** a erigirse como la referencia en cuanto a juegos de rol se refiere para **GameCube**, que no se ha prodigado demasiado en este género hasta la fecha. Lo curioso es que, a pesar de que **Nintendo** está resultando ser la compañía que menos interés demuestra en el juego *online*, **Sega** ha apostado fuerte con este título, llegando incluso a ser el comienzo de **GameCube** en este terreno, lanzando **Nintendo** para la ocasión un adaptador de banda ancha y un módem de *56K*.



Sin ser un juego de rol persistente al estilo de ***Final Fantasy XI*** o ***Ultima Online***, ***Phantasy Star Online*** está más bien destinado a permitir partidas de varios jugadores, siempre dentro de un esquema lineal encauzado a que los participantes realicen misiones concretas, normalmente dedicadas a la caza de monstruos y similares. A pesar del profundo toque rolero del producto, hay que decir que la forma de combate es bastante *arcade*, para goce y disfrute de aquellos ávidos de acción



ansiosos de medirse contra gigantescos dragones. Aparte, se ha incluido como novedad el poder hacer cosas en la ciudad de la nave madre como... ¡jugar al fútbol!

Otra de las novedades de este ***Phantasy Star Online*** es la de incluir una opción *multijugador offline*, con la clásica pantalla partida. La tasa de *frames* por segundo es muy estable en todos los casos, aunque todo hay que decirlo, el juego apenas ha evolucionado gráficamente desde la versión **Dreamcast**.

De todos modos, el juego en la consola de **Sega** ya presumía de ser excelente en términos visuales. Por último, hay que reseñar que se desconocen los planes de **Nintendo España** con respecto a la publicación de este juego. En Japón se venderán dos diferentes packs: "*juego+módem+teclado*" o "*juego+adaptador*", pero no se tiene claro que en un mercado como el nuestro se opte por esta atractiva oferta. Al menos, parece seguro que el juego se distribuirá a merced de la estupenda opción *offline*, que permitirá jugar sin problemas aunque no se tenga conexión. Aún así, crucemos los dedos...



Articulo "Phantasy Star Online" por Spidey (spidey@mericonsolas.com)

Tenchu Wrath of Heaven

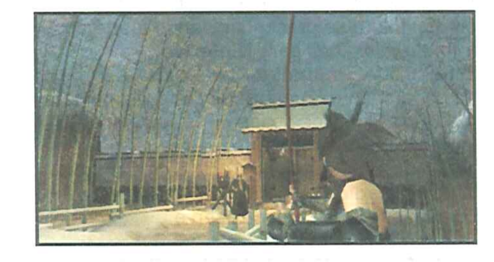
Con tan sólo jugar unos minutos a *Tenchu ~ Wrath of Heaven* nos damos cuenta de que todas las imperfecciones técnicas que poseían las dos anteriores versiones han sido totalmente arregladas, con lo que disfrutaremos de unas cámaras muchísimo mejores, una gran facilidad de manejo y sobretodo unos gráficos que aprovechan bien el potencial de Playstation2.

La principal novedad que encontramos en el juego es la posibilidad de manejar a la vez a los dos personajes principales, pudiendo así realizar tácticas de infiltración conjuntas y aprovechar al 100% las habilidades de cada personaje. También podremos realizar técnicas combinadas entre los dos personajes e incluso para terminar ciertas fases tendremos que acabar con el jefe de una manera específica utilizando a los dos personajes simultáneamente. Sin duda uno de los mayores alicientes del juego.

Uno de los mejores momentos del juego es cuando elegimos como personaje principal a *Rikimaru*, el protagonista que creíamos muerto desde la primera entrega, saliendo de la caverna donde fue enterrado por el derrumbamiento de esta, con lo que tendremos que jugar una primera fase de prueba en la que no tendremos que luchar directamente contra enemigos y en la que podremos aprender a realizar todas las técnicas del personaje.

También podremos elegir como personaje principal a la *ninja Ayame*, aunque el inicio del juego será distinto.





Como siempre podremos elegir antes de empezar un nivel entre varias armas secundarias, como bombas, estrellas ninja, fuegos artificiales (para despistar a los enemigos), bolas de arroz (las tiras y los pobres enemigos muertos de hambre van a comérselas), etc.

Gráficamente podemos apreciar un acabado bastante bueno, con unos personajes muy sólidos y bien acabados, con detalles tan importantes como la realización de la totalidad de los dedos (manos y pies), expresiones faciales, cámaras automáticas que siguen perfectamente la acción y unos escenarios bastante cargados y bonitos en los que podremos ver efectos muy bien conseguidos como la lluvia, que se le acerca un poco a la vista en ***MGS2***.

Una vez más disfrutaremos de una magnífica banda sonora, de esas que gustan escuchar incluso sin estar jugando.

Sin duda se nota que la compañía **K2 LLC**, creadora del juego, se ha esmerado y ha sabido arreglar bastante bien todos los defectos de la saga, manteniendo todos los puntos buenos, con lo que esta entrega del ***Tenchu*** es muy recomendable, aunque su salida está todavía lejana y hasta mediados del 2003 no podremos jugarla en España (será distribuida por **Proein**).

Artículo "Tenchu, Wrath of Heaven" por Solid Snake (solid_snake_@ mixmail.com)

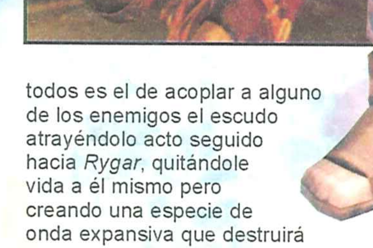
RYGAR

Tecmo ha decidido recuperar a uno de sus más antiguos héroes, el legendario aventurero *Rygar*. La verdad es que poco tiene que ver la versión *arcade* que hace tanto tiempo fue jugada en los salones recreativos con esta nueva entrega realizada en *3D*, aunque muchos de los elementos seguirán intactos, como gran parte de los enemigos y, por supuesto, la característica arma del protagonista: un látigo-escudo.

Los equipos de realización de **Tecmo** encargados de las sagas ***Dead or Alive*** y ***Monster Rancher*** son los que han dado vida a este juego. Han conseguido unos gráficos bastante buenos tanto en el personaje principal como en los enemigos.

Los escenarios son muy amplios y están realizados con gran detalle, recordando muchos de ellos a antiguas civilizaciones romanas. En las fases tendremos total libertad de movimientos aunque deberemos realizar ciertas sub-misiones para ir abriendo nuevos caminos y zonas. En cierta manera esta forma de juego recuerda demasiado al ***Devil May Cry*** de **Capcom** aunque con la desventaja de que en *Rygar* habrá momentos en los que no sepamos qué hacer o estemos perdidos durante un buen rato sin encontrar la salida.

Los ataques que podremos realizar con el escudo de *Rygar* son tres: el primero es un simple ataque rápido dirigido hacia donde esté mirando el protagonista, el segundo es parecido al primero pero con la ventaja de que el escudo llegará mucho más lejos teniendo la desventaja de quedar totalmente descubierto durante unos momentos, y el tercer ataque y más curioso de todos es el de acoplar a alguno de los enemigos el escudo atrayéndolo acto seguido hacia *Rygar*, quitándole vida a él mismo pero creando una especie de onda expansiva que destruirá a todos los enemigos que tengamos al rededor.



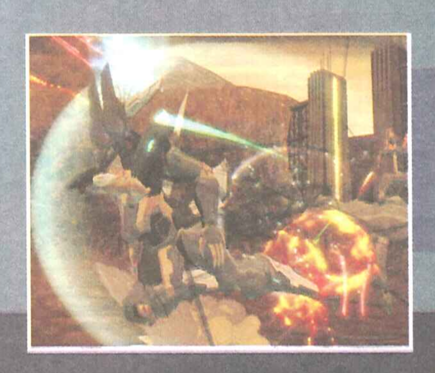


Aunque **Tecmo** no le tiene todavía pillado totalmente el truco a la realización de **FMV**, los videos del juego están bien, recordando bastante a los vistos en ***DOA3***, pero con un aire bastante más fantástico y unos movimientos más frenéticos.

Una de las mejores partes del juego es la banda sonora, creada por la *Orquesta Filarmónica de Moscú*. Un auténtico lujo que da al juego una ambientación muy buena. Las partes cantadas están interpretadas por la popular vocalista de opera *Izzy*.

Rygar es un juego de esos que se acaban en menos de 10 horas pero que merecen la pena ya que tiene buenos gráficos, gran jugabilidad y una soberbia banda sonora. Y si todo esto no os vale, simplemente jugad para ir abriendo boca al tan esperado ***Devil May Cry 2***.

Articulo "Rygar" por Solid Snake (solid_Snake_@ mixmail.com)



Z.O.E. 2

Zone of the Enders: The 2nd Runner

Sin duda uno de los títulos más esperados de este año es *Zone of the Enders: The 2nd Runner* (llamado en Japón *Anubis: Z.O.E.*). Las diferencias técnicas, jugables y argumentales respecto a la primera entrega son más que evidentes, potenciandose todas ellas en esta segunda parte que promete arreglar algunos de los fallos que pudimos observar en la entrega anterior, como por ejemplo un mayor número de horas de juego.

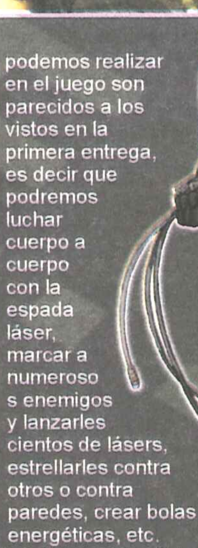
La historia base sigue girando en torno a la guerra surgida entre los habitantes de la Tierra y los *Enders*, gente que vive en colonias espaciales situadas en los límites del sistema solar. Ante esta situación se crean grupos rebeldes que luchan contra la opresión de la tierra.
El protagonista de esta segunda parte es *Dingo Egret*, un piloto de *Orvital Frames*. Es destacable el diseño de este personaje, siendo a mi modo de ver de lo mejor creado en mucho tiempo, tanto en aspecto físico como en personalidad. *Dingo* manejará a *Jehuty*, un poderoso *Orvital Frame* que entre sus ataques contempla la posibilidad de transformarse en la mítica *Vip Viper* de la saga *Gradius/Nemesis* (con las *options* y todo), un auténtico detallazo por parte de **Konami**.

Entre el resto de personajes del juego destaca lógicamente *Anubis* y su mortal *Orbital Frame Nohman* el que demostrará una vez más su inmenso poder.



Jugablemente podemos observar que *Z.O.E.2* es bastante más rápido que su sucesor (y sin ralentizaciones). Los gráficos han sido mejorados y transformados al método *cel-shaded*, dándole un aspecto de *anime* a los combates, algo que le va a la perfección a los magníficos videos del juego creados con animación tradicional *2D* pero realizados digitalmente, con lo que se consiguen unas secuencias impresionantes que recuerdan al mítico *opening* del ***Xenogears*** (el diseñador de personajes es el mismo, *Nobuyoshi Nishimura*).
El *staff* del juego es impresionante, encabezado por *Hideo Kojima* como productor (saga ***MG***, ***Snatcher***, ***Policenauts***) y editor de los vídeos, seguido por *Shuyo Murata* (director del juego) y *Yoji Shinkawa* como encargado del diseño mecánico (*MGS*, *MGS2*).

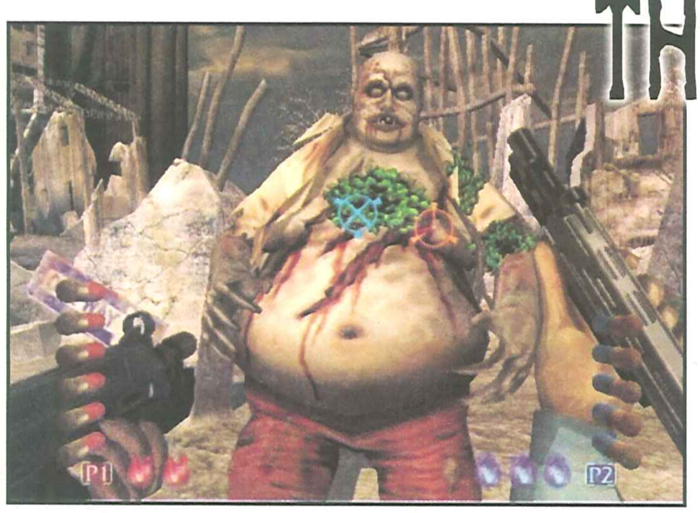
Los movimientos que podemos realizar en el juego son parecidos a los vistos en la primera entrega, es decir que podremos luchar cuerpo a cuerpo con la espada láser, marcar a numerosos enemigos y lanzarles cientos de láseres, estrellarles contra otros o contra paredes, crear bolas energéticas, etc.



Zone of the Eders: The 2nd Runner será sin lugar a dudas un gran juego que brillará por sí solo, no como ocurrió con la primera entrega cuya venta fue "reforzada" por una demo jugable de otro conocido título de **Konami**.

Articulo "Zone of the Enders" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

THE HOUSE OF THE DEAD III



El principal representante del género shooter de pistola en mano (con permiso del mítico Operation Wolf) vuelve con energías renovadas, mostrando toda su fuerza en la grande de Microsoft. La saga House of the Dead, con una película en ciernes también, convertirá de nuevo nuestras pantallas en un hervidero de zombies y casquillos de bala.

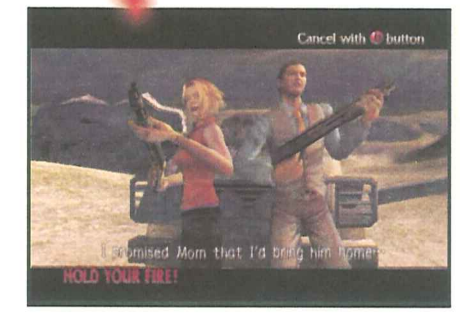
El primer ***House of the Dead*** fue todo un éxito en los salones recreativos, corriendo sobre una placa *Model 2* para después pasar más discretamente por **Saturn** y **PC**. Pasó el tiempo y volvió triunfante con una segunda entrega que, bajo la popular placa **Naomi**, arrasó en las salas *arcade*, al igual que hiciera en **Dreamcast** y, nuevamente, en **PC**. Ahora **Sega**, con su particular política multisistema, se dispone a lanzar de la mano de **Hitmaker** y de forma inminente el tercer capítulo de su tenebroso *arcade* para la gran **Xbox** de **Microsoft**.

Por fortuna para todos, se han abandonado los primeros diseños que se dejaron ver del juego. En un principio ***The House of the Dead 3*** estaba realizándose con la técnica gráfica *cell shading*, o sea, en plan dibujos animados al más puro estilo ***Jet Set Radio***. Si bien el resultado era agradable a la vista, desmerecía totalmente de lo que es esta saga de *zombies* en sí. Digamos que perdía gran parte de su tenebrosa ambientación. Pero parece ser que **Sega** ha escuchado las innumerables voces que se alzaban contra el nuevo look, volviendo al redil con unos gráficos más clásicos, igualmente espectaculares, tal y como se debe esperar de todo juego de la gran "**X**".

En cualquier caso, ***The House of the Dead 3*** podrá ser disfrutado como debe ser: con una pistola luz, que, en esta ocasión, ha sido desarrollada por la compañía **Mad Catz**. "***Blaster***" acompañará en su salida al mercado al juego de **Sega**, contando con detalles tan apetecibles como disparo automático, retroceso, controles analógico y digital, un botón de recarga y una ranura para insertar la tarjeta de memoria. Por supuesto, el juego podrá ser jugado tan sólo con el *control pad*, aunque sin duda la experiencia lúdica siquiera se acerca a lo que ofrece el disfrutar de un *shooter* de este estilo con una pistola en la mano.

Y es que la nueva obra de **Hitmaker** ofrece unos cuantos matices que la diferencia de sus predecesoras. En esta ocasión la pistola que utilizará el jugador para disparar a los *zombies* que pululan por el juego no dispondrá de tanta munición como en anteriores títulos, pero será mucho más potente pudiendo cada disparo atravesar a varios enemigos. Aparte, ya no hay barra de vida, sino que nuestra salud se verá reflejada por el tiempo de juego que nos quede. Este nuevo sistema, denominado "*Time Battle*", asume que cada vez que el jugador sea atacado por un monstruo, el tiempo será ligeramente reducido, transformando así el juego en una frenética lucha contrarreloj.

En esta ocasión la historia retomará al guión de la primera entrega de la serie, teniendo muy poco que ver con ***The House of the Dead 2***. Por otro lado incluirá en el *DVD* del juego extras que, entre otras cosas, ofrecerán información sobre la película basada en esta saga de muertos vivientes. Concretamente, se incluirá un documental de un cuarto de hora sobre el rodaje del film, en el que por cierto, *Peter Moore*, de **SEGA Of America**, y *Rikiya Nakagawa*, de **Wow Entertainment**, fueron elegidos para participar caracterizados como *zombies* en la adaptación cinematográfica del juego, siempre bajo la dirección del realizador *Uwe Boll*. En fin, que parece que vamos a tener *zombies* para rato... *RELOAD!*





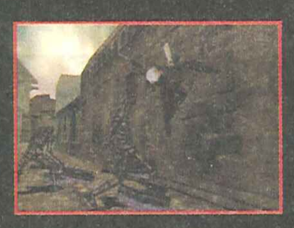


Si hay un juego de Capcom que haya convulsionado al mundo del videojuego estos últimos meses, ese ha sido DEVIL MAY CRY. Un título que, sin venir precedido de ningún nombre famoso o ser parte de una de tantas sagas, ha formado una indecible cantidad de adeptos a él. La compañía nipona, respondiendo a los gustos del público, ofrecerá más aventuras de *Dante*, el cazador de demonios.













Llegó, triunfó y desapareció. Esa es la crónica del primer ***Devil May Cry***, un juego que arrasó del tal manera que al mes de ser puesto a la venta ya era sumamente difícil encontrarlo en alguna tienda. Y es que, el título de **Capcom** para **Playstation2** era uno de esos imprescindibles que no deben faltar en ninguna estantería de videojuegos que se precie... todo un "juego del año", por así decirlo, algo peculiarmente extraño para tratarse de un *arcade* puro y duro, un *beat'em up* en toda regla con pequeños matices heredados de la saga madre de los *survival horror*, ***Resident Evil***, y que inauguró lo que sus creadores han denominado "*gothic thriller*".

Para esta secuela, igualmente exclusiva para PS2, Dante contará con más golpes y armamento con los que erradicar la nueva invasión demoniaca. Para la nueva misión, contará con la ayuda de Lucia, una joven que lucirá dos impresionantes cimitarras, convirtiéndose así en el segundo personaje jugable de ***Devil May Cry 2***. Y es que la nueva odisea rebosará acción como ningún otro juego lo había hecho antes, retomando los mejores momentos de la primera entrega y añadiendo otros tantos, tales como el hecho de ver a *Dante* luchando en plena metrópoli urbana y corriendo por las paredes a la par de blandir su espada y sus dos características pistolas... de impresión, vaya.

Sus creadores han dejado caer que ***Devil May Cry 2*** incluirá unos entornos dos veces más detallados que los de la primera parte, ambientados en una antigua ciudad europea y otras localizaciones tan tenebrosas como las ya conocidas de la anterior aventura. Aparte, Dante lucirá un nuevo diseño, mucho más estilizado y maduro que lucirá nuevos ataques demoníacos y un sistema de partículas aplicado al brutal armamento de Dante, todo ello mucho más realista y espectacular.

David Miller, de **Capcom Eurosoft** comentaba en el pasado **ETCS**: "*La primera premiere que se celebró en el pasado E3 despertó el apetito de todo el mundo, y aquí en Londres se puede ver la expectación que Devil May Cry 2 está generando. Quien lo ve; prensa, consumidores o vendedores, quedan estupefactos y con unas ganas terribles de probar el juego*". Desde luego, la redacción completa de ***Gametype*** no discute estas palabras... al contrario, ¡Estamos deseando poner nuestras manos en la versión final de este juegazo!



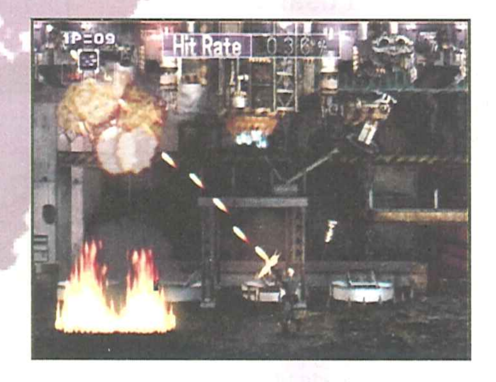
Artículo "Devil May Cry 2" por Spidey (spidey@mericonsolas.com)

Contra
Shattered Soldier

¡Prepárate para uno de los títulos de PS2 más adictivos y extremos en dificultad, porque *Contra ~ Shattered Soldier* mantiene intacta toda la jugabilidad que ha hecho famosa a esta saga!

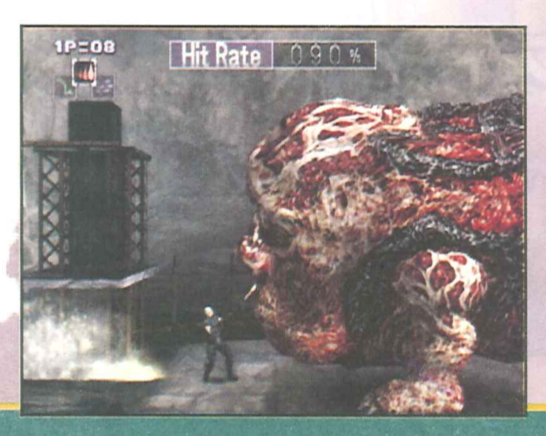
Por suerte esta vez la encargada de realizar el juego es **Konami Japón** ya que visto el desastre que cometieron los americanos de **Konami** con la versión de **PSX**, hubiera sido terrible que les dejaran una vez más en sus manos esta magnífica saga.

El responsable principal del juego es *Nobuya Nakazato*, conocido por ser el director del ***Castlevania ~ Symphony of the Night*** de **PSX**. *Nobuya* decidió realizar el juego con gráficos *3D* poligonales pero sin perder el estilo de la saga, con lo cual se decantó por mantener la forma de juego intacta pero introduciendo los escenarios en *3D*, pese a que el personaje sólo puede dirigirse hacia adelante y hacia atrás como en cualquier otro juego *2D* (es decir, lo que se denomina como un juego *3D* al estilo *2D*).









Por suerte esta forma de juego ha logrado unos resultados increíbles, consiguiendo una jugabilidad buenísima pese a la extrema dificultad que encierra. Esto quiere decir que nos matarán una y otra vez sin parar hasta que consigamos aprendernos de memoria por dónde, cuándo y cómo van a aparecer los enemigos y de qué manera tenemos que vencerlos, tanto los normales como los enemigos importantes que serán más de uno por fase (varios intermedios y uno más poderoso al final de cada nivel). Por esto mismo la dificultad del juego es muy elástica ya que al igual que cuando entramos en una nueva fase nos matarán decenas de veces. Cuando la sepamos de memoria la podremos terminar con seguridad sin que nos maten ni una sola vez.

Los gráficos del juego son bastante buenos, aunque los personajes sean pequeños, algo que se hacía necesario porque seremos atacados sin cesar por enemigos de gran tamaño que ocupan toda la pantalla.

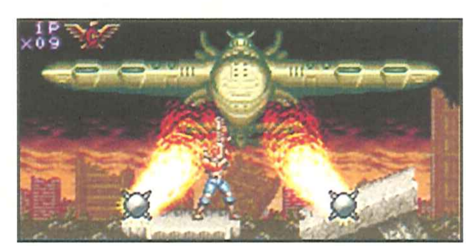
Gracias a estar realizado en *3D* en ciertas ocasiones la cámara podrá cambiar de situación y la acciones se verán desde distintos ángulos.

Las músicas acompañan al juego a la perfección, ya que un título de acción extrema necesita una banda sonora *heavy metal* total, para dar la impresión de que no existe descanso en ningún momento, algo que han conseguido a la perfección.

Me atrevería a decir que estamos ante el mejor ***Contra*** de toda la saga, superando incluso al de **Super Nintendo**, por lo que es muy aconsejable para los amantes de los retos realmente difíciles.

Contra ~ Shattered Soldier retoma un estilo de juego que ya estaba a punto de extinguirse y le añade la tecnología de estos tiempos, de lo cual sale un juego excelente, perfecto para disfrutarlo solo o a dobles, donde gana muchísima más diversión (y se hace algo más fácil). Esperemos que con este juego el género vuelva a realzarse.

En **GBA** aparecerá en breve un remake del ***Contra*** de Super Nintendo. Gráficamente es idéntico a la versión original y no se conoce si tendrá nuevos niveles, armas o personajes. En España se verá bastante raro ya que nosotros hace tiempo disfrutamos de la versión de Super Nintendo llamada ***Super Probotector*** (la japonesa), que es igual que la versión americana pero con la diferencia de que los protagonistas son robots. Para promocionar el juego de PS2 llegará la versión en la que los protagonistas son humanos, algo que no gustará a muchos.



Artículo "Contra, Shattered Soldier" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)



APE SCAPE 2

Vuelve el juego con el que aprendimos a usar en PSX el mando *Dual Shock* a la perfección a base de cazar a cientos de simios con cara de atontaos. *Ape Scape 2* regresa en PS2 retomando la mecánica de juego que lo hizo famoso, es decir, cazar a simios con ayuda de una red (como debe de ser).

Esta más que comprobado que **Sony** es una de las compañías que mejor resultado saca de su consola, algo que demuestra a la perfección con este juego.

Escenarios inmensos (pocas veces vistos en un juego de plataformas *3D*), totalmente coloristas, llenos de detalles y efectos y sobretodo cargados de simios, los pobres no muy dotados de inteligencia.

La tarea principal del juego es cazar a un número determinado de simios en cada fase. La cantidad puede cambiar según cada nivel y en todos tendremos que dar dos pasadas para poder atrapar a los simios al completo, pues la primera vez que entremos sólo nos dejarán atrapar a un número determinado.

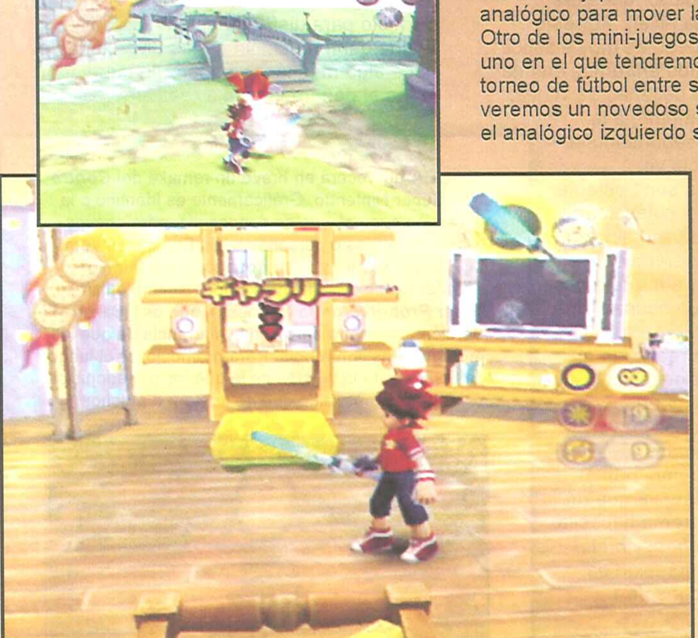
La cantidad de fases es muy elevada y destaca que cada una de ellas es totalmente diferente (en aspecto) y posee una música exclusiva. Por todas estas caracteristicas las horas de juego se van sumando, consiguiendo un total bastante elevado, ya que tendremos que dedicarle unas 30 horas para conseguirlo todo. Aparte de los simios, también tendremos que coger en las fases unas bolas amarillas que nos servirán para comprar todo tipo de cosas, como ilustraciones de los personajes y escenarios, bocetos, armas nuevas, chistes y lo más importante de todo, mini-juegos. En total podemos conseguir tres minijuegos y en todos ellos los protagonistas serán los simios.

Uno de ellos consiste en un juego de baile tradicional japonés en el que utilizaremos cada analógico para mover las manos del simio. Otro de los mini-juegos (y el más divertido) es uno en el que tendremos que disputar un torneo de fútbol entre simios y en el que veremos un novedoso sistema de juego donde el analógico izquierdo sirve para manejar el simio y el derecho para indicar hacia qué lugar queremos chutar el balón.

El tercer mini-juego es el más complicado. En él deberemos pasar numerosas fases que se componen de cuerdas por donde un simio tendrá que ir subiendo, con la dificultad de que cada analógico sirve para manejar uno de sus brazos (es realmente complicado).

Ape Scape 2 es posiblemente el mejor plataformas de **PS2**, muy recomendable para los aficionados a este tipo de juegos, aunque no os esperéis un ***Super Mario Sunshine***.

Al terminar el juego tendremos que realizar una tercera pasada por todas las fases (algo que a más de uno no hará mucha gracia) en busca de los simios realmente ocultos, los que no detectará el transmisor de ondas, con lo cual será muy difícil encontrarlos.





Articulo "Ape Scape" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

MONKEY BALL 2

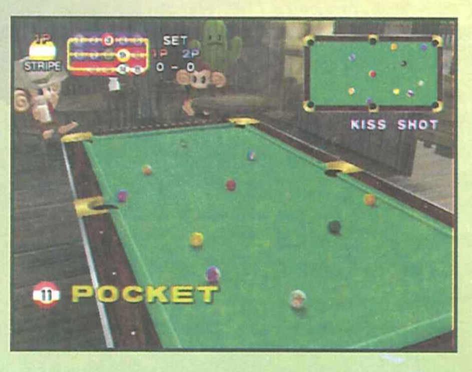
Uno de los juegos que más parecido tiene con el estilo al que nos tiene acostumbrado Nintendo es *Monkey Ball*, aunque hay que dejar bien claro que este juego es de Sega, lo que hacer entender que esta compañía se está amoldando a toda clase de temáticas y de hecho lo está consiguiendo de maravilla, pues desde que decidió dejar de producir consolas está consiguiendo resultados y juegos magníficos.

Monkey Ball 2 no presenta demasiadas novedades respecto a su anterior entrega, aunque ya de por sí el juego es bastante original.

Lo que tendremos que hacer es recorrer diferentes mundos plagados de fases llenas de rampas, looping, tubos, pasadizos y demás, perfectos para que pasemos por ellos con un mono metido en una bola de plástico... algo que no tiene mucha lógica pero que, como suele pasar, juego sin lógica igual a gran jugabilidad.

Cada nivel presentará distintas dificultades para ser terminado, ya sean pasadizos muy estrechos ideales para que la bola se caiga al menor error o bien fases plagadas de agujeros, plataformas movibles, saltos hiper largos, etc.





El mayor enemigo al que nos veremos sometidos es el tiempo, ya que cada nivel tendrá un límite de segundos. Por ello tendremos que ir a toda velocidad, recordando la acción en bastantes ocasiones a algunas fases del ***Sonic Adventures*** 1 y 2. Esto de la velocidad parece gustarle mucho a **Sega**.

Para que todo no sea pasar una y otra vez fases, en ***Monkey Ball 2*** se han incluido multitud de mini-juegos que suben la calidad del producto una barbaridad. Podemos encontrar prácticamente de todo: carreras tipo ***Mario Kart*** en la que pueden competir hasta cuatro jugadores a la vez en pantalla dividida, más multitud de juegos en los que siempre utilizaremos a los monos metidos en sus bolas y que pueden ser cosas tales como jugar una partida de billar, practicar deportes como el golf, tenis, fútbol, juegos de destreza como ir planeando con los monos hasta una plataforma-diana en la que tendremos que caer en el centro para obtener la mayor puntuación... es decir, un despliegue total de mini-juegos que son igual o incluso más divertidos que el propio juego base.

Gráficamente no es muy espectacular, ya que los escenarios únicamente están compuestos por rampas bastante simples, pero esto hace que podamos alcanzar velocidades realmente rápidas, sobretodo cuesta abajo.

El manejo es muy sencillo de comprender y aun yendo a velocidades rapidísimas es muy fácil girar o frenar, lo que hace que tengamos un control absoluto sobre la bola-mono.

Monkey Ball 2 merece la pena pese a que tengamos la primera parte y sobretodo para los que no pudieron jugar a esta, pues se toparán con un juego de esos que enganchan de mala manera, de esos que no puedes soltar hasta que lo has terminado por completo batiendo todos los records de tiempo y pasando todos los mini-juegos. Adicción pura para los amantes de los retos difíciles.





Artículo "Monkey Ball 2" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

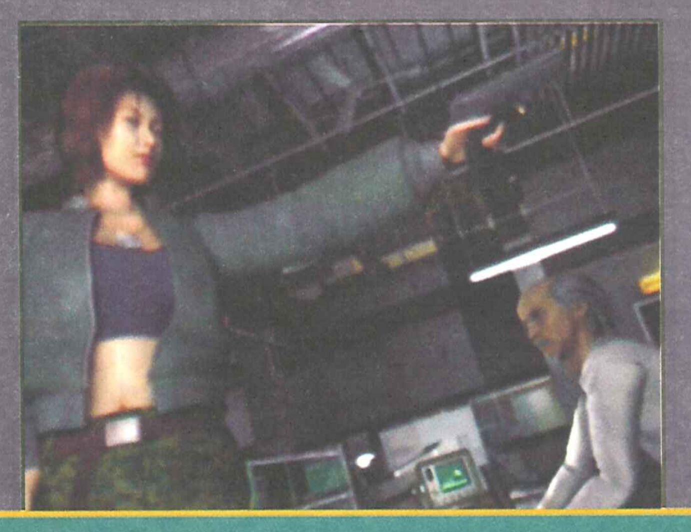
PROJECT MINERVA





La compañía japonesa Taito (flat-out) parece haber sido seducida fácilmente por la temática bélica que los americanos suelen tener dominada perfectamente. *Rainbow six*, *Counter Strike*, *The sum of All Fear* (basado en la novela de *Tomy Clancy*) son algunos de los títulos que han repercutido a que *Akinobu Abe* y *Norika Fujiwara* (D3-Publisher) hayan desarrollado *Project Minerva*, un juego con estilo propio, cercano a la concepción visual de los juegos *Socom U.S.Navy Seals* (título que tiene todas las papeletas para convertirse en el rey del género) o *Desert Storm*.





Sostenido bajo un simulador de tácticas y acción pura, manteniendo la clásica estructura de un *shooting* en tercera persona y la que tampoco podíamos evitar comparar con ***Silent Scope***, ***Project Minerva*** es un juego cuya acción iría intermediada siempre desde una vista francotiradora o vía telescópica (un desarrollo más *arcade* de lo que os podéis imaginar), algo que desde luego gustará a unos y desagradara a otros. Pero una de las peculiaridades más interesantes en ***Project Minerva*** y que le hacen único es la posibilidad de utilizar castas y macizas chicas, preparadas (psíquica y "físicamente") y dispuestas a pararles los pies a tropas de terroristas y alienígenas robotizadas. ¿Quién había dicho que las mujeres no eran guerreras? Pero entre todas ellas se encontraba *Alicia*, una espectacular chica de voluptuosas curvas (ya os diré

porqué) que se unió a un grupo de operaciones especiales que combatía contra una malvada organización de *macroterrorismo-cibernético*. Acto seguido tomaremos el control de *Alicia* para vengar la pérdida de su padre, quien murió a manos de los terroristas. Para ello dirigiremos a 9 componentes de un comando organizado en secreto con el fin de conseguir éxito en los propósitos de cada misión hasta llegar a la fortaleza (*Minerva*) de los altos mandos.

Las misiones no serán pocas ni mucho menos (más de 50). Los objetivos que encierran cada una son de lo más variado y nos sumergirán plenamente en la acción, sin olvidarnos de la carga de estrategia que implantará tu comando de apoyo. Misiones de reconocimiento, sabotajes en bases o instalaciones enemigas, desactivación de bombas, rescate de rehenes o liarnos a tiro limpio con las tropas alienígenas serán parte de nuestros propósitos a solventar en este animadillo juego, y ayudados de un gran arsenal de armas (con amplio surtido de hasta 48 tipos de armas de diferentes características) que podremos adquirir comprándolas con los puntos conseguidos en cada baja enemiga. Con tal disposición de armamento sacaremos el máximo partido a las numerosas tácticas de estrategia militar (entre ellas la de no levantar la alerta por medio del sigilo y la infiltración). No será tarea difícil salir airosos en cada misión. Si en un principio puede pareceros un poco confuso el control, pronto os habituaréis a él por el novedoso y sencillo sistema de coordinación con todos nuestros compañeros de equipo.









COMBATES FUTURISTAS

El hecho de haber sustituido soldados de carne y hueso por engendros mecánicos ha llevado al programa a censurar prácticamente toda la dureza y seriedad que otros programas (***Socom*** o ***Rainbow Six***) sí que reproducían cada situación real en el combate. El apartado gráfico el ambiente es bastante correcto y los escenarios creados con un nítido *3D*, pecando de ser vacíos o repetitivos. Pero si algo puede destacar es la longevidad de actuación en sus escenarios y los lucidos diseños e inteligencia de los miembros de nuestro equipo de operaciones, en el cual no me iba a olvidar de la prota (*Alicia*), que tenía un enorme parecido a una cantante japonesa.

Terminando, este ***Project Minerva*** es tan divertido como cualquier *shoot'em up* para **PS2**, pero como ya os digo sin llegar a innovar en el género bélico pasará simplemente como un título más de esta compañía que se una al gran catálogo de la *128bits* de **Sony**, que por cierto ¡¡Ya está en camino de no ser nada discreto!!



RAGINGBLESS

Pocos podíamos imaginar que la compañía Pccw Japan pudiera desarrollar uno de los colosales y bestiales Beat'em up de ambientación medieval para PS2 sin la necesidad de estar bajo una gran compañía como pudiera ser Capcom. Buenos gráficos, jugabilidad explosiva y un fantástico argumento componen este nuevo juego.

Seguro que con este nuevo producto los fans de los *beat'em ups* medievales recordareis los buenísimos momentos que nos aportaron hitos del género de fantasía. ¡¡Sí!! Estoy hablando del legendario ***Golden Axe*** y del salvajismo de ***Legend***, que sin duda marcaron un antes y un después en las épocas de los videojuegos, con una lista que afortunadamente no acabaría aquí.

Las magníficas recreativas (**Capcom**) de sagas como ***Dungeons and dragons*** o *remakes* de viejas glorias como ***Gaunlet Legends ~ Dark Legacy*** (que visitó todos los formatos) también encerraron esa enorme carga adictiva que por aquel entonces (y a veces hoy en día) nos hacían volver a jugar una y otra vez sin llegar a cansarnos.

Ahora, a puntito de salir la creación de **Eagames**, muchos estaréis ansiosos por jugar a la nueva adaptación al juego del segundo film (***The Two Towers***) de la trilogía de ***El Señor de los Anillos***. Pero no menos interesante, había que sumar la aparición al mercado nipón de ***Raging Bless***, un título que tiene todos los ingredientes y el legado, inmerso dentro de una idea tan básica como liarnos a tortas y espadazos con todo ser maligno que se tercie, para acabar atrapándonos dentro del juego.





UNA NUEVA LEYENDA



El programa de **Pccw Japan** nos embarcaba en una peligrosa aventura donde encontrábamos el reino de **Gendarmerie**, tomando el control de uno de los cuatro miembros de la realeza (*Royal Knights*) que deciden realizar una exhaustiva investigación por orden del senado para encontrar y dar caza al brujo negro, huésped de "*la tribu de la oscuridad*" que ha llenado el reino de terror y sangre. Una horrible amenaza se cierne sobre *Gendarmerie* y tendremos que evitar que las sombras del mal restablezcan su ejército de demonios y creen de esta forma un mundo de caos y de oscuridad total.

Poseedores de diferentes habilidades y complexiones físicas, nuestros valientes protagonistas tendrán que dar buena cuenta (si los haces acompañado de un amigo, mejor, ya que es la manera más completa de disfrutar de la intensa acción que ofrece ***Raging Bless***) de legiones de demonios y bestias que conforman a los supervillanos de turno, *orcos*, *muertos vivientes*, *cíclopes* y demás fauna diversa vista en un *beat'em up*, a través de sus nueve enormes niveles (con diferentes fases y caminos alternativos cada uno) que comprenden el juego.

Una de las diferencias que establece el juego con respecto a otros títulos es la eliminación completa de opción de armamento (cuchillos, hachas, espadas, etc) que podríamos recoger durante la batalla. De entrada disponemos de un arma predilecta acorde con la personalidad del personaje, con la que podremos realizar una aceptable cantidad de combos, ataques mágicos (de excelente efectos de luces) y recoger los escasos iconos que nos ayudarán a obtener la limitada vulnerabilidad, la fuerza bruta o la adquisición de vida y pociones mágicas. Tratándose del género que es, el juego no es nada corto y dependiendo de las veces que hayamos completado el juego (en el nivel fácil no tiene efecto) y del personaje con el que lo hayamos hecho, conseguiremos obtener más personajes (hasta 24 en un espectacular modo para competir contra 3 amiguetes), seleccionables en el modo "*Vs*" que alberga el juego, aunque



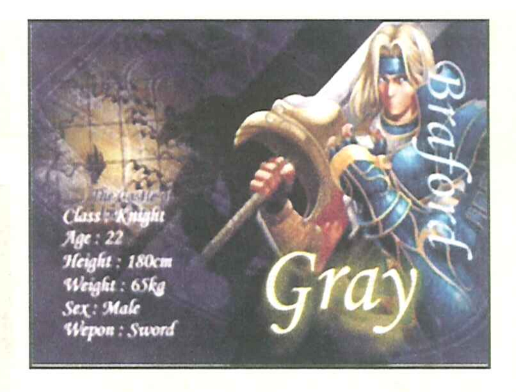




advierto que no será nada sencillo, ya que quizá sus programadores se hayan extralimitado bastante en el nivel de dificultad (un tanto elevado) y su denegada posibilidad de continuaciones infinitas (sobre todo al final del juego, que nos acordaremos de la madre de los programadores). Con unos excelentes gráficos *3D* y un entorno y ambientación atractivos, serán la tarjeta de presentación del juego de **Pccw Japan**.

Encontraremos unos personajes increíblemente enormes y animados, con una solidez muy al estilo oriental y aderezado todo con unos movimientos de gran soltura (no ralentiza lo más mínimo) y eficiencia en su control.





En definitiva, este ***Raging Bless***, es un gran título que reúne las condiciones y cualidades para divertir al usuario, siendo testigos de un ejemplo que evoluciona y sabe mantener todo lo bueno en la categoría de los *Beat'em up*. Sin lugar a dudas uno de los juegos más divertidos y espectaculares de cuantos podemos encontrar del estilo para nuestra **PS2** (del cual el mercado europeo debería tomar nota para hacerlo llegar a nuestro pais, que buena falta nos hace). Os aseguro que no os decepcionará para nada.

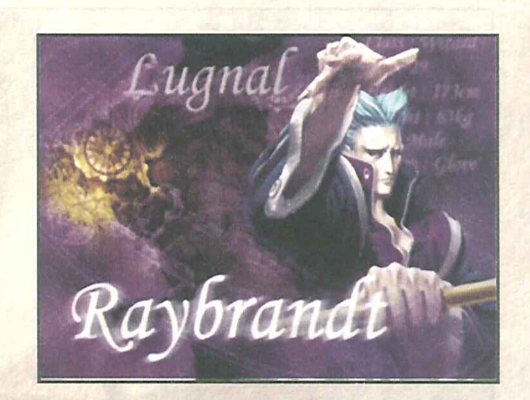




PERSONAJES

Personajes	Edad	Peso	Estatura	Caracteristicas
Gray	22	65kg	1.80	Caballero, su arma es una espada, su constitución es equilibrada
Tina	17	45kg	1.60	Una joven chica rápida y veloz como una gacela. Utiliza unos poderosos guantes y la fuerza de sus piernas
Bud	28	120	2.05	Es el guerrero del grupo de gran corpulencia y fuerte como un oso. Su arma es una enorme hacha.
Raybrandt	29	63kg	1.73	Un mago con increíbles dotes para la batalla. Un bastón será su arma predilecta (rod).





Skies of Arcadia LEGENDS

Hace dos años apareció para Dreamcast un *RPG* de Sega de extraordinaria calidad que con creces suplió la casi total falta de juegos de rol para la extinta consola de esta compañía y consiguió convertirse en el mejor RPG de la consola. Ahora una nueva versión aparecerá para GameCube realizada por el

Gráficamente ***Skies of Arcadia Legend*** no ha sufrido demasiadas mejoras, de hecho sólo los jugadores muy avispados se darán cuenta de las pequeñas diferencias que existen entre las dos versiones, como un aumento de la calidad de los colores. Desgraciadamente no han aprovechado la superioridad de la **GameCube** respecto a **Dreamcast** y han dejado el producto prácticamente intacto en lo que a gráficos se refiere.

En cuanto a personajes sí que encontraremos bastantes novedades ya que podremos incrementar el grupo protagonista con una pirata que no aparecía en la versión original y un trío que imita a los protagonistas del juego aunque en versión malvada. También podremos ver un incremento de personajes secundarios y un mayor número de monstruos de los que aparecen en las batallas.

El sistema de reputación del protagonista ha sufrido igualmente algunos cambios siendo incluso más difícil subir de rango, y podremos coleccionar un mayor número de *items*.

Un punto bastante importante es el incremento de misiones secundarias, fuera del guión principal, con lo cual el número de horas de juego ascenderá un 20% (según el director *Rieko Kodama*).

Por suerte el personajillo *Pinta* seguirá en el juego. Este personaje se unía al grupo pero su única misión era ir buscando por el mundo diferentes *items* y dárselos al grupo protagonista (lo mismo que pasaba en el ***FF8*** con el minijuego del *chocobo*). La dificultad de realizar esto en **GameCube** fue que esta no posee la **VMU** (tarjeta de memoria con pantalla), que es donde se jugaba a este minijuego, con lo cual cuando *Pinta* encuentra un nuevo *items*, sonará un pitido en la pantalla y vibrará el mando, apareciendo en pantalla una animación del personajillo dándonos el *item* encontrado (algunos de estos *items* son muy importantes y lógicamente imposibles de encontrar en el resto del juego). De igual manera ocurrirá con *Cupil*, con el cual al subir de nivel aparecerá en pantalla una animación de la nueva forma que adopte.

Si todos estos cambios os parecen pocos, también se han incluidos opciones exclusivas al conectar la **GameBoy Advance** y un gran número de nuevas músicas.

Para los jugadores que ya se terminaron la versión de **Dreamcast** quizás no les merezca la pena jugarla otra vez, pues aunque las novedades son bastantes, el juego en sí es el mismo. Eso sí, para quienes no lo jugaron es una compra obligada, ya que por ahora se podría decir que es el mejor *RPG* de **GameCube**.





SHENMUE 2





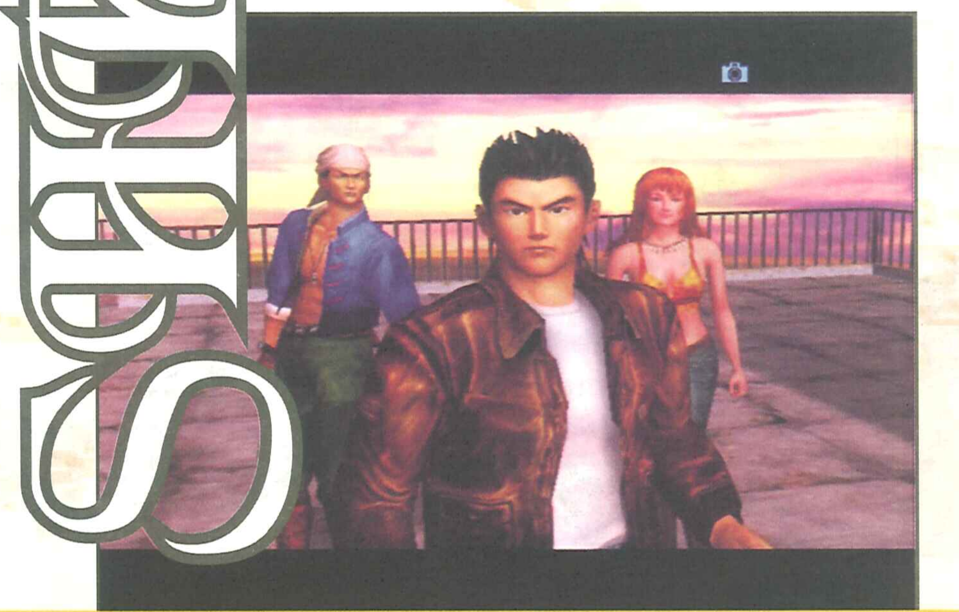
SEGA AM2 vuelve con la segunda parte de su famoso juego del género de aventuras. Esta vez la plataforma para el videojuego será la Xbox de Microsoft. Gracias a su entrega anterior, ShenMue ha conseguido convertirse en una aventura épica con elementos de misterio, suspense, película de drama, acción... etc, además de ser un juego único por su estilo casi innovador.

Lo mejor de este juego para mí seguramente sea su magnifica banda sonora, ya que además de estar interpretada por la *Orquesta de Tokio* nos hace introducirnos de manera espectacular en la historia del joven *Ryo*, gracias al ambiente creado por esta gran obra maestra de la música que también incluye algunas canciones cantadas.

El modo de juego es el mismo que en ***Shen Mue*** 1, donde tendremos la parte de la aventura más frecuente que es la acción en tiempo real, y los ya famosos *QTEs* (*Quick Time Events*).

Nos encontraremos con todo tipo de personajes y situaciones extrañas en un mundo donde todos sus habitantes siguen su vida con total independencia. Además podremos disfrutar de las puestas de sol y del amanecer en el juego, sin olvidarnos de los cambios climáticos (nieve, lluvia...). Todo esto es parte del realismo del mundo donde tendremos



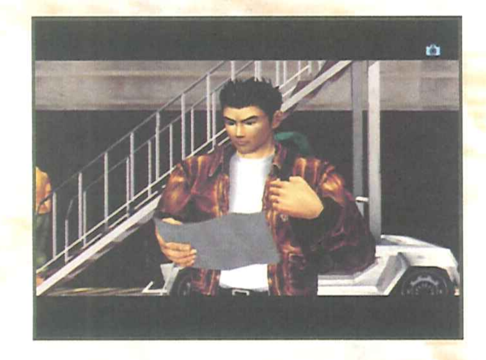




Artículo "Shenmue 2" por Enchoi (enchoi_@eresmas.com)

que vivir con nuestro protagonista, además de tener la posibilidad de buscar trabajo para ganar dinero (si queremos claro) y así poder comprar comida, objetos, etc, y estaremos casi obligados a dormir por las noches para descansar.

La jugabilidad de este ***Shenmue*** es prácticamente la misma de la primera parte, pero resulta bastante sencillo adaptarse al juego, ya que sus mandos son muy fáciles de aprender y manejar. Y la diversión dependerá del gusto de los usuarios, ya que el juego no es acción 100%, sino que más bien es una aventura con algunos sobresaltos y bastante tranquilidad, que dominará gran parte de la historia.

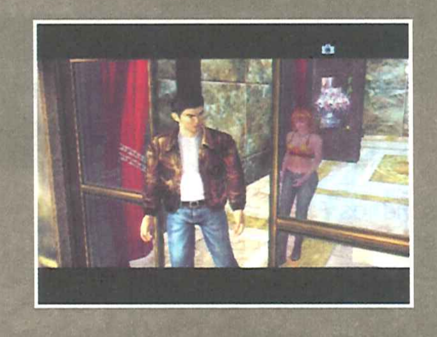




Uno de los detalles del juego que lo hacen no muy real es el hecho de que nuestro personaje no se ducha, no se cambia de ropa (sólo se quita la cazadora para dormir) y sólo come si le compramos algo como patatas, chocolate, etc. Todo esto es lo que le faltaría al juego, si lo mejorásemos para hacerlo casi real. Esperemos que **AM2** lo introduzca en la próxima entrega.



Sega tiene casi a punto ***Shenmue 2*** y en breve saldrá a la venta para **Xbox**, incluyendo un *DVD* extra que se llamará ***Shenmue: The Movie***, con todos



Gráficamente con respecto a la versión Dreamcast no se han efectuado apenas cambios. Sólo en las caras de los personajes y en algunos otros detalles se puede apreciar la mejora del juego, algo que apenas nota, y con la potencia de la consola de Microsoft no se entiende cómo prácticamente parece el mismo juego ya visto en la plataforma de Sega. .¿Falta de empeño en rehacer todo?

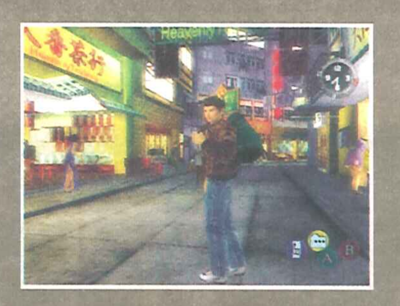




El juego comienza donde se quedó la primera parte, en la que Ryo Hazuki tomó un barco con destino Hong Kong, que será donde desembarcaremos y empezaremos esta segunda aventura. Intentaremos averiguar algo sobre el espejo Phoenix, además de resolver algunas preguntas que pueden quizá llevarnos hasta Lan Di, el asesino del padre de nuestro protagonista.





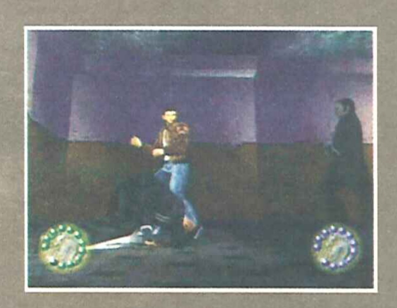




los videos *FMV* con contiene el juego, y donde se cuenta la historia de la primera entrega, cuando *Ryo Hazuki* comienza la búsqueda del asesino de su padre, *Lan Di*, y si algunos recordaréis esta película llegó a estrenarse en algunos cines japoneses durante el pasado año (un detalle que sin duda agradecerán los seguidores de **Sega** y los muchos que han aparecido más concretamente de esta saga, para algunos el mejor trabajo de la compañía).

La fecha prevista para el lanzamiento en **Xbox** de ***Shen Mue 2*** está fechada para este mes de Noviembre salvo que tenga lugar algún tipo de imprevisto, así que quienes disfrutaron con la primera parte no se pueden perder esta versión mejorada y con *DVD* extra, que promete ser muy larga, ya que son muchos los que están a la espera de su siguiente entrega (***ShenMue 3***), exclusiva para esta plataforma. Ahora la cuestión se centra en una cosa: ¿Llegará el juego doblado a nuestras tierras o con el doblaje original japonés?







Yoshi´s Island

Super Mario Advance 3

Uno de los mejores plataformas 2D de la historia vuelve a renacer en GBA como ya tantos otros lo han hecho en una consola que se podría denominar como "la segunda oportunidad". Junto con *Super Mario World*, *Yoshi´s Island* es lo mejor que podrás jugar en lo que se refiere a plataformas 2D, por lo que aun siendo idéntico a la versión de Super Nintendo merece prestarle gran atención.

Todo empieza un bonito día en el que una cigüeña se disponía a entregar a una familia dos bebés hermanos llamados *Mario* y *Luigi*. Pero a medio camino la cigüeña fue atacada por unos secuaces del malvado *Koopa* y en el forcejeo uno de los bebés calló al vacio teniendo la suerte de dar justo en la montura de un *Yoshi* que paseaba por los alrededores. Todos los *Yoshis* y *Mario bebé* se ponen manos a la obra para rescatar a *Luigi* de las garras de *Koopa*, teniendo que pasar por toda clase de zonas plagadas de enemigos, secretos y cientos de plataformas.

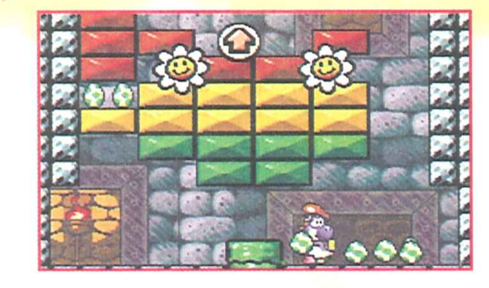
Una historia infantil pero totalmente válida para el tipo de juego que es. Como casi siempre pasa, **Nintendo** es algo infantil pero crea titulos con los que disfrutaremos de cada instante de juego.

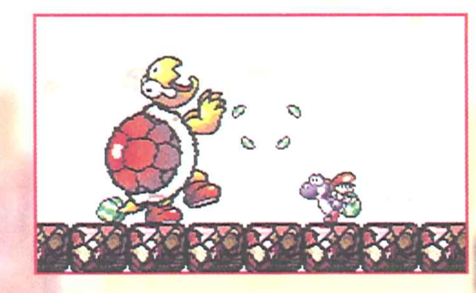
Gráficamente es de lo mejor que podemos ver en **GBA** mostrando hyper coloristas escenarios plagados de movimiento y todo tipo de efectos. Los enemigos de final de mundo son los más grandes vistos en esta consola y no se pixelan en ningún momento.

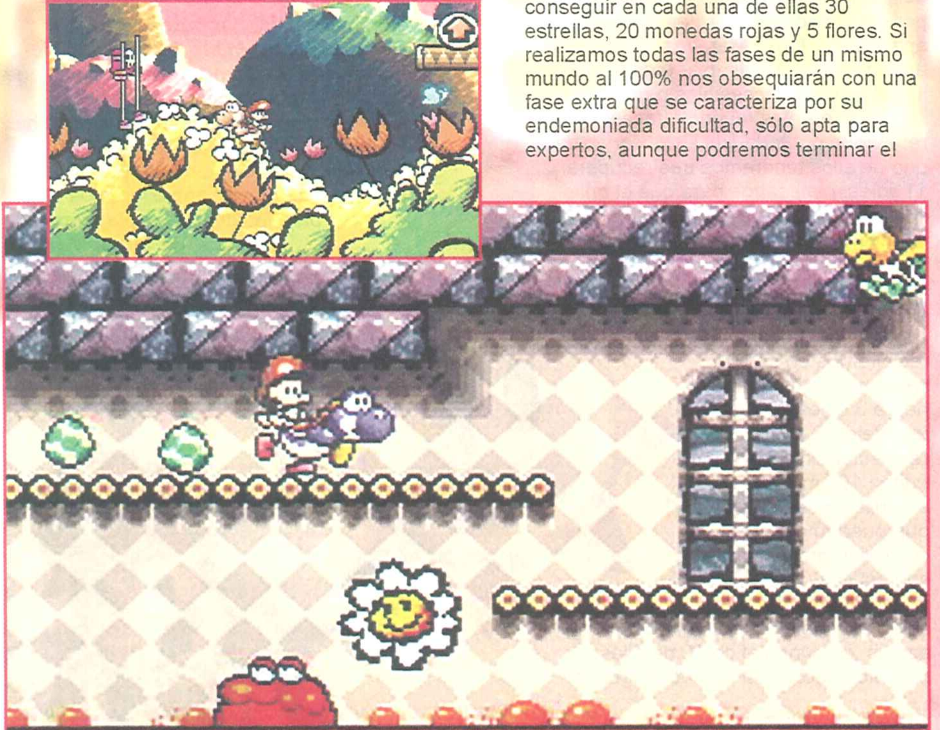
La duración del juego es muy pero que muy extensa, sobretodo si queremos terminar cada fase al 100%, teniendo que conseguir en cada una de ellas 30 estrellas, 20 monedas rojas y 5 flores. Si realizamos todas las fases de un mismo mundo al 100% nos obsequiarán con una fase extra que se caracteriza por su endemoniada dificultad, sólo apta para expertos, aunque podremos terminar el juego sin necesidad de realizar estas fases. Las músicas son muy pegadizas y poseen al igual que los gráficos una calidad pocas veces vista en esta consola, amenizada con las graciosas vocecillas de los *Yoshis*.

Como pasa en todos los ***Super Mario Advance***, tendremos la posibilidad de jugar al *remake* del primer ***Mario Bros***, aunque a decir verdad no es una de las cosas que más llamen la atención.

Este juego junto al ***Super Mario Advance 2*** es la mejor adquisición que puedes hacer para **GBA** si te gustan los juegos plataformeros, pues encontrarás decenas de novedades nunca vistas en este tipo de juegos. Y es que en lo que se refiere a juegos de plataformas **Nintendo** crea, las demás meramente copian.







Super Mario Sunshine

Desde el *Super Mario 64* de Nintendo 64 no habíamos jugado a ningún plataformas *3D* tan bueno. Y es que, como no podía ser de otra manera, sólo Nintendo puede superar a Nintendo y bien lo ha demostrado con *Super Mario Sunshine*, un juego que desprende diversión por todos lados.

Las tranquilas vacaciones que *Mario*, la princesa *Peach* y todo su séquito de setas iban a pasar en la paradisíaca *isla Delfino* se ven truncadas por las acciones de un misterioso personaje muy parecido a *Mario* que ha dejado toda la ciudad manchada de pintura. Los ciudadanos enfurecidos confunden a *Mario* con el verdadero culpable y lo condenan a que limpie toda la isla. Cuando lo haga será libre de marcharse.

Una trama sencilla pero efectiva para adentrar a *Mario* en cientos de misiones pasando por todos los lugares más emblemáticos de *isla Delfino* y haciéndonos pasar muy buenos ratos de juego.

La jugabilidad es totalmente intuitiva, es decir que todos los movimientos son muy fáciles de aprender y nada difíciles de llevar a cabo. Por supuesto *Mario* sigue teniendo todo tipo de saltos y piruetas, haciéndolo uno de los personajes del mundo de los videojuego más ágil.





La principal baza de ***Super Mario 64*** también se da en esta entrega, por lo que contaremos con una total libertad de movimientos gracias a los cuales podremos llegar a cualquier punto de la fase sin ningún tipo de restricciones, salvando claro está el límite territorial propiamente dicho de cada nivel.

Como ya sabréis, la principal novedad del juego es un aparato escupe-agua creado por el famoso profesor *Fesor* (el cual ya apareció en ***Luigi Mansion***). Con este aparato podremos limpiar toda la ciudad y llegar a sitios inaccesibles para *Mario*.

Los diferentes mundos (fases) están repartidos por toda *isla Delfino* y en cada uno de ellos tendremos que recuperar 11 soles, necesarios para que el brillo solar de la isla renazca con fuerza. En cada mundo tendremos que realizar ocho capítulos diferentes y al realizar el cometido de cada uno recibiremos un sol. En cada mundo también habrá 3 soles ocultos, uno de ellos al recolectar sin que nos maten 100 monedas amarillas y dos soles más que pueden ganarse de cualquier forma (por eso son ocultos).

Otra forma de ganar soles es recolectando monedas azules, con un total de 30 de ellas repartidas por cada mundo (cogerlas todas es una tarea muy pero que muy difícil). Por cada diez monedas azules un especie de mapache que tiene una tienda en *isla Delfino* nos las canjeará por un sol. En total podemos conseguir 120 soles, tarea muy complicada en la que tendremos que invertir mas de 100 horas de juego.

Sin duda ***Super Mario Sunshine*** hace que la compra de **Game Cube** este más que obligada. De lo contrario os perderéis el mejor plataformas *3D* creado hasta la fecha. Ahora llega el momento de que las demás compañías comiencen a copiar a este juego y no dentro de mucho empezaremos a ver para las diferentes plataformas "intentos" de ***Super Mario Sunshine***.





Artículo "Mario Sunchine" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

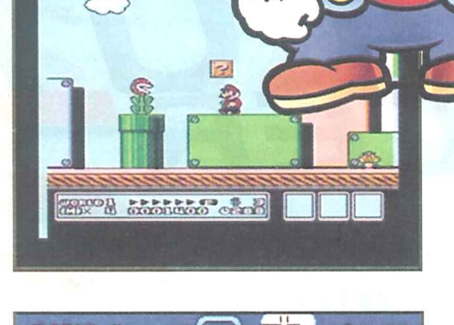
MARIO HISTORY

MARIO CUMPLE 22 AÑOS Y PROTAGONIZA SU PRIMERA AVENTURA PARA NINTENDO GAMECUBE

Todo un fenómeno que comenzó en 1980 cuando un artista poco conocido de Nintendo, llamado Shigeru Miyamoto, crea un juego titulado Donkey Kong. El héroe del juego, Jumpman, es un fontanero bigotudo que tiene que salvar a su novia Pauline de las garras de un simio llamado Donkey Kong mientras escalan un rascacielos.. Jumpman debe hacer uso de todas sus habilidades y determinación para esquivar las trampas de Donkey Kong y subir a la torre para reunirse con su amada Pauline.

Más tarde, Nintendo Co., Ltd decidió cambiar el nombre de Jumpman por el de Mario para hacer honor a su parecido con el dueño del edificio donde se ubicaba la sede de Nintendo of America.

Su éxito es indiscutible. Ha vendido 165 millones de juegos en todo el mundo, ha protagonizado su propia película y su serie de televisión, y se ha creado, con su imagen, todo tipo de "merchandaising": camisetas, posters, llaveros, figuras articuladas, tazas, botes de champú... e incluso expendedores de caramelos PEZ. La Mario-manía también se hacía presente en los hogares de muchos niños: dibujos, pegatinas, muñecos de plastilina...
Hoy en día este fenómeno no ha decaído ni mucho menos. 20 años después, Mario sigue dando caña con su nueva aventura, Mario Sunshine. Para conmemorar esto os incluimos una lista con los juegos que han aparecido hasta la fecha de Mario.* Ademas de esto Mario apareció como invitado en muchos juegos mas, como el conocido Donkey Kong. Como se suele decir ... ¡feliz cumpleaños Mario! y esperamos que cumplas muchos mas, ¿no?.











A lo largo de los años la imagen de *Mario* ha cambiado durante su paso por las distintas consolas de Nintendo, como podéis observar en estas imágenes. Empezando por arriba, Super Nintendo, GameBoy Advance y N64, aunque el más espectacular de todas en sin duda *Sunshine*.

Juego de arcade
1983 Mario Bros.

Game & Watch
1983 Mario Bros. (Pantalla múltiple)
1983 Mario's Bombs Away (Pantalla panorama)

Nintendo Entertainment System
1983 Mario Bros.
1985 Super Mario Bros.
1988 Super Mario Bros. 2
1988 Super Mario Bros. 3
1990 Dr. Mario
1991 Mario Golf
1991 Mario & Yoshi
1992 Super Mario USA

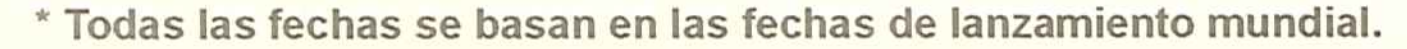
Game Boy
1989 Super Mario Land
1990 Dr. Mario
1991 Mario & Yoshi
1992 Super Mario Land 2
1992 Yoshi's Cookie
1994 Wario Land : Super Mario Land 3
1995 Mario's Picross
1999 Mario Golf
2000 Mario Tennis

Super NES
1990 Super Mario World
1992 Mario Paint
1992 Super Mario Kart
1993 Super Mario All-Stars
1996 Super Mario RPG
1998 Tetris & Dr. Mario

NINTENDO 64
1996 Super Mario 64
1996 Mario Kart 64
1999 Super Smash Bros.
1999 Mario Golf
1998 Mario Party
1999 Mario Party 2
2000 Mario Party 3
2000 Paper Mario
2000 Mario Tennis

Game Boy Advance
2001 Super Mario Advance
2001 Mario Kart: Super Circuit
2001 Super Mario World: Super Mario Advance 2
2002 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

NINTENDO GAMECUBE
2001 Luigi's Mansion
2001 Super Smash Bros. Melee
2002 Super Mario Sunshine

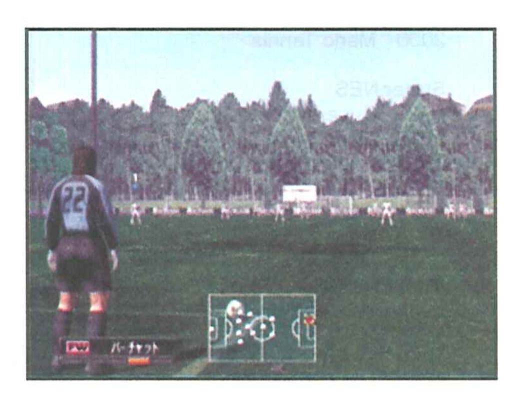

*** Todas las fechas se basan en las fechas de lanzamiento mundial.**

Artículo *Pro Evolution Soccer 2*
por *Enchoi*
(*enchoi_@eresmas.com*)

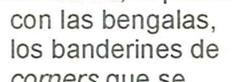
PRO EVOLUTION SOCCER 2

Con esta última entrega de la Saga Winning Eleven (Pro Evolution Soccer 2) para la Playstation2, podríamos decir que Konami esta alcanzando de una manera espectacular el realismo del deporte más practicado y jugado de todo el mundo. Aunque como casi siempre suele ocurrir, no todo lo que reluce es oro, ya que sigue teniendo muchas carencias a nivel de las opciones y licencias oficiales, cosa que la compañía nipona tendría que intentar solucionar, ya que sin poseer las licencias oficiales de la FIFA, han conseguido vender más de un millón de copias en Japón, y todavía a la espera de nacer en EE.UU y Europa, donde se comenta que podría superar el record de ventas mundiales en lo que a un simulador de fútbol se refiere.





Podemos empezar por el lavado de cara en el aspecto gráfico. Hay que decir que se le han añadido bastantes detalles como las distintas animaciones de los jugadores y porteros, con sus respectivas caídas al suelo y golpeos de balón, haciendolo más vistoso, como también pueden ser los estadios en sí, el público con las bengalas, los banderines de *corners* que se

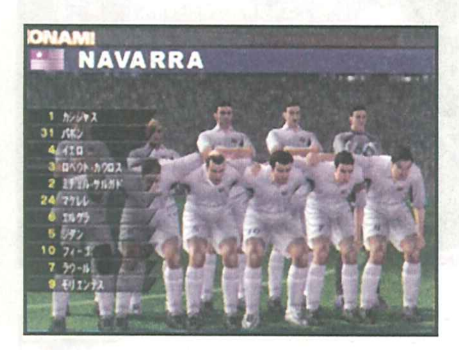






E JAPÓN SALIÓ DE JAPÓN







mueven según la dirección del viento (si lo hay), el césped que puede ser arrancado, etc. No nos podemos olvidar del gran parecido del rostro de los jugadores a los reales, en lo que **Konami** cada vez está mejorando más.

Los estadios han sufrido una metamorfosis muy profunda y un aumento más que considerable en su número. Con esto quiero referirme al hecho de que cuando estás en un estadio determinado parece que estés viviéndolo de verdad, ya que el ambiente de las gradas, mezclado con el estado del césped, ya sea seco, mojado, blando o duro, se une a las sombras de los jugadores, porterías y banderines, dependiendo de si es de día y hace sol, o si están los focos encendidos porque sea de noche o esté nublado. Pero como ya he dicho antes, el número de estadios ha cambiado mucho, ya que de tener muy pocos estadios ha pasado a contar con una gran variedad, como pueden ser el *Olímpico de Munich*, el *Olímpico de Japón*, *Sant Siro*..., más el campo de entrenamiento (*Ciudad Deportiva*), y todos están mucho mejor conseguidos.



Se puede decir que el sonido ambiente está mejor realizado que en ninguna otra versión, pero también hay que reflejar que los comentaristas (ya sean los de España o los Japoneses) se hacen muy repetitivos y un poco sosos, algo que resta puntos a esta joya de la simulación del deporte rey. La banda sonora que incorpora es una gran obra de arte, ya que el grupo ***Queen*** es muy conocido en todo el mundo y posee un gran número de fans, por lo que podrán escuchar la canción ***We well rock you*** en la presentación (si no lo cambian para la versión *PAL*) y si llegamos a levantar un trofeo tendremos la ocasión de oír la ya mítica canción en el fútbol ***We are the Champions***.

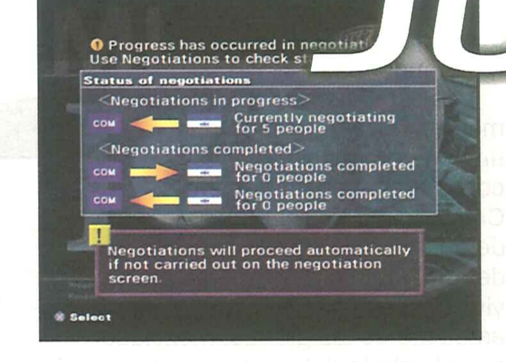




OPCIONES DEL JUEGO

En esta entrega nos encontraremos con las opciones de toda la vida (aunque con alguna que otra mas), donde podemos disputar el *Mundial*, la *Liga de Selecciones Nacionales*, la *Liga Master* (*Master League*), y las *Copas de Selecciones de los continentes* (*Copa Europa*, *Copa África*, *Copa América*, *Copa Asia*, y *Copa Konami*).

Si elegimos jugar el *Mundial* o la *Liga Internacional*, nos encontraremos con 54 selecciones mundiales, entre ellas las que disputaron el mundial de Corea-Japón 2002, aunque os aparecerán las 9 selecciones extra cuando os acabéis el juego (los *All Stars* de América y Europa), y podremos volver a disfrutar de los mejores futbolistas de todos los tiempos, como *Pele*, *Maradona*, *Puskas*, *Di Stefano*, etc.







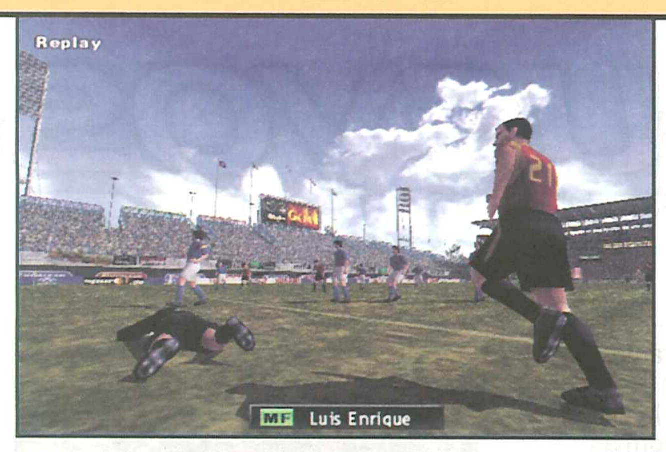
Cuando nos sentemos a disfrutar del modo *Mundial* creeremos que de verdad somos poseedores de un equipo de fútbol, disfrutaremos y sufriremos con el equipo. Es tan real que parece ser que en Corea van a sacar un *crack* para el juego, y servirá para que cuando jueguen con España los goles que les marquen no les cuenten (es broma ^_^).

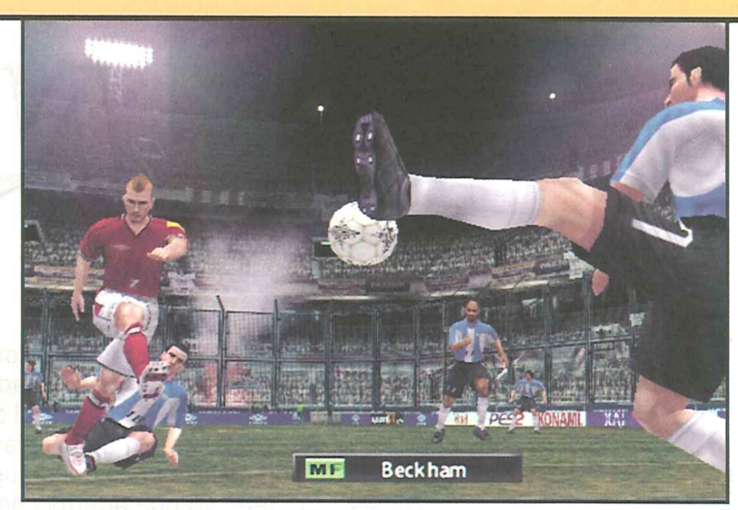


En la *Master League* (*Liga Master*) podemos elegir un equipo de los







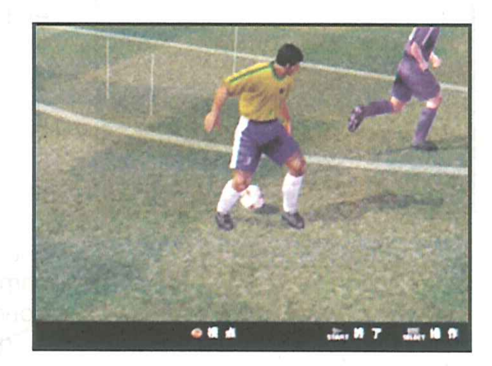


mejores 40 clubs de todo el mundo (*Real Madrid, AC Milán, Liverpool, Galatasaray, Girondins de Burdeos*, etc) que aparecen en esta versión, con los nombres reales de sus jugadores en casi todos los casos, ya que si continúa la licencia de la entrega *PAL*, los nombres de los jugadores europeos serán reales, mientras que los del continente americano no lo serán, por lo que variarán con respecto a su nombre real, como por ejemplo *Cafú* que



será *Tafú*, etc.
Tampoco nos podemos olvidar de los nombres de estos clubs, donde por desgracia todavía después de muchas entregas siguen siendo irreales e incluso en algunos casos ridículos, como es el caso del *Real Madrid* que se llama *Navarra* (esto es sólo un ejemplo de la gran carencia de este grandioso simulador de fútbol). Además este modo de juego se divide en 3 divisiones, en las que tendrás que subir de 3ª División a 1ª con el equipo que elijas, y ganar a los 16 equipos de 1ª, otros 16 de 2ª y los 8 de 3ª división.

El equipo que elijas no tendrá ningún jugador famoso, ya que tendrás que formar tu propio equipo, negociando los fichajes como en el ***PC Fútbol*** (este tipo de fichaje sólo existe en este ***Winning Eleven***), por lo que al negociar con otros clubs podrán venderte o negarse a



entregar a su jugador a nuestro equipo. Además durante la temporada podréis editar vuestra propia equipación y cambiarla a lo largo de la competición las veces que creáis conveniente. Y para los que no sepan jugar, tranquilos porque también contiene un modo entrenamiento donde podréis entrenar jugadas, libres directos, saques de esquina, penaltis, etc.







NUEVOS DETALLES

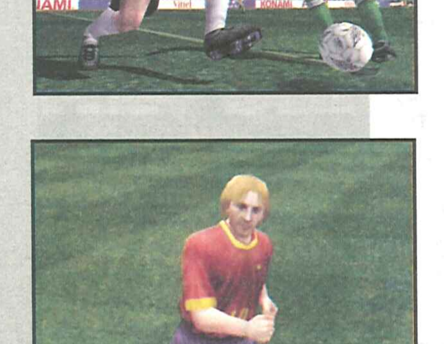


Nos encontramos con el simulador de fútbol más real de la historia de las plataformas domesticas en lo que a jugabilidad se refiere, ya que además de batir records en los países donde sale a venta, ***Winning Eleven 6*** (***Pro Evolution Soccer 2***) es el primero de todos los que existen que deja el control total de los jugadores a nuestra disposición, ya que la ayuda que nos ofrecía la máquina en las otras entregas aquí será totalmente nula. Un ejemplo de esto pueden ser las paredes con los compañeros o los pases al hueco, donde tendremos que correr nosotros. Lo que quiero decir es que la primera sensación que tendremos al jugar un partido es muy rara, pero con el paso de los primeros 15 minutos de jugar tendremos el control por completo.

Ya que siempre todos los juegos tienen fallos, este no iba a ser menos. En este caso lo de tener más realismo hace que los jugadores sean más imprecisos a la hora de recibir un pase, al darse la vuelta, o en los remates aéreos, por lo que será mas difícil marcar, pero no imposible, ya que si nos planteamos un buen partido podremos meter 4 o 5 goles e incluso más (eso dependerá de la habilidad con el esférico de cada usuario).

Konami ha incluido, como ya es costumbre, nuevos e innovadores detalles que hacen de este juego una delicia futbolística. Podemos empezar con las celebraciones, donde se suceden abrazos, saltos, piruetas, y si nos fijamos muy bien mientras los futbolistas celebran esto, en sus botas van saltando trocitos de césped que se han quedado incrustados durante el partido. Podemos seguir hablando del realismo del césped, pues si vamos corriendo y cambiamos de dirección de golpe o frenamos al jugador

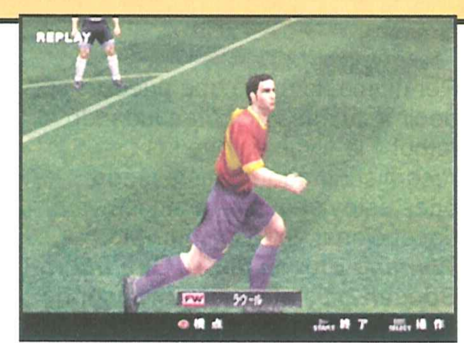












en seco, nos llevaremos por delante un trozo de césped.

Otro detalle que gusta mucho es que el número de jugador que aparece encima de la cabeza del futbolista que llevemos en ese momento pasa a ser amarillo cuando ese jugador ha sido amonestado por el arbitro. De este modo podemos saber mientras jugamos a qué jugador le han enseñado tarjeta amarilla durante el partido, ya sea de nuestro equipo o del rival.

Uno de los detalles más conseguidos es el de la cabeza de los jugadores y porteros (sobre todo de estos últimos), ya que nunca pierden de vista el balón, siempre lo van siguiendo y mueven la cabeza según la posición del esférico en el terreno de juego.

La meteorología es un factor muy importante y bien conseguido. Por ejemplo, si el terreno de juego está mojado el esférico se frena, además de que pueda empezar a llover unos minutos durante el partido, pero no todo el encuentro, lo que hace de lo más real el clima.

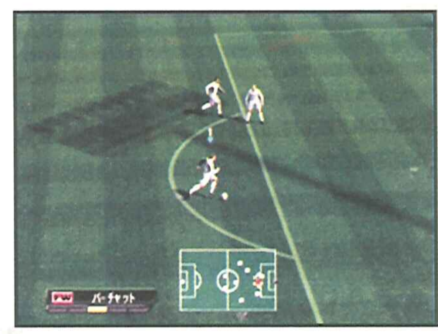
El cansancio es un factor que influye bastante en el fútbol, y me ha gustado la manera de introducirlo en este simulador. Una muestra de ese estado sería cuando, por ejemplo, a un lateral le hacemos que corra en dos jugadas seguidas (a la tercera notaremos al jugador más lento debido al cansancio, por lo que tendrá que pasar un poquito de tiempo para que se recupere). Y por esta razón es imposible dominar un partido al 100% durante todo el tiempo, pues los jugadores, al igual que en la realidad, no podrán tirar de su alma y tendremos que efectuar cambios en el equipo.





Por último, lo único que puedo decir a quienes disfruten jugando al fútbol y lo vivan es que les recomiendo adquirir este juego, pues estoy seguro que no les va a decepcionar, todo lo contrario. ***Winning Eleven 6*** (***Pro Evolution Soccer 2***) es el mejor simulador de fútbol del mundo.

Desde luego ya podéis estar olvidándoos de juegos como ***Fifa*** y similares, que aunque tenga las licencias que le faltarían a este juego para hacerlo perfecto, sigue quedándose a años luz del realismo de **Konami** para crear los juegos del deporte rey.









¿A que estáis esperando? Si no tenéis una **PlayStation2** ya podéis estar comprándola para la llegada del dios del fútbol a la gran plataforma de **Sony**.

WINNING ELEVEN ARCADE

No creáis que sólo llegará este juego, ya que **Konami** va a lanzar en breve en Japón una actualización de este simulador, que se llamará ***Winning Eleven 6 Final Evolution***. La fecha en Europa no está confirmada todavía. Pero lo que sí está confirmado es la salida de una entrega para los salones recreativos llamada ***Winning Eleven Arcade***, que estará compuesta por dos modos de juego. El primero se divide compuesto en diversos torneos que disputaremos con el equipo elegido de las 56 selecciones nacionales disponibles. El segundo modo es la ya conocida *Master League*, donde nos darán a elegir uno de los 40 clubs que contiene el título. La jugabilidad es su punto débil, ya que como su nombre indica es más *arcade* que simulación.

El mando estará compuesto por 5 botones: *A-B-C-D* para la acción y *S* para las tácticas. El apartado gráfico no será gran cosa, ya que es muy similar a las versiones ya vistas en **Playstation2**.







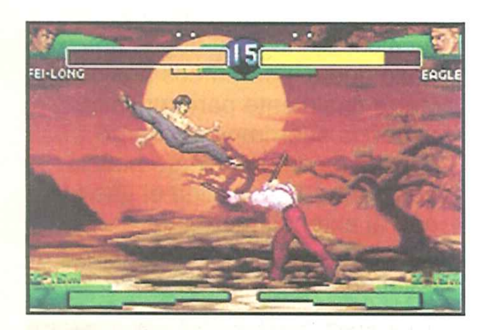
Street Fighter Zero 3 Upper

¿Te gustan los juegos de lucha en 2D? ¿Quieres jugar donde tu quieras a uno de los mejores títulos de lucha creados hasta la fecha? Pues hazte con este *Street Fighter Zero/Alpha 3 Upper* de GBA y lo vas a flipar, ya que posee una idéntica jugabilidad respecto a la recreativa y unos bestiales gráficos que sitúan a la portátil de Nintendo en lo más alto.

Poca gente esperaba que este juego fuese a obtener tan buenos resultados en **GBA** y es que después de las dos grandes decepciones en esta consola en lo referente a lucha *2D* que fueron el ***KOF EX*** y el ***Guilty Gear X Advance*** ya sólo nos esperábamos otro producto malo y pensábamos que la portátil de **Nintendo** para esto de la lucha no servía. Pero estábamos totalmente equivocados ya que **Capcom** ha realizado un magnífico trabajo de adaptación que supera en algunos aspectos a otras entregas como la de **PSX** (más adelante lo explicaré con detalle).

La plantilla de personajes está completa y aumentada, es decir que posee a todos los luchadores de la versión *arcade* + todos los nuevos que se introdujeron hace unos años para las versiones de **PSX**, **Saturn** y **Dreamcast**, + tres personajes totalmente nuevos en esta saga extraídos del ***Street Fighter 3*** y del ***Capcom Vs SNK 2***. Estos personajes son *Maki*, *Eagle* y *Jun*, quienes ascienden el número total de personajes a 36, algo totalmente increíble tratandose de una portátil. También tendremos la posibilidad de jugar a dobles conectando dos **GBA**s a través del cable *Link*.







Todas las características especiales y modos de juego han sido conservadas e incluso podremos jugar con la máquina o a dobles al famoso *dramatic battle* que se caracteriza por jugar con dos personajes a la vez contra un tercero. Lo impresionante de esto es que la **GBA** puede poner en pantalla a la vez a tres personajes diferentes, cosa que por ejemplo la **PSX** no consiguió (con excepción del *dramatic battle* predeterminado protagonizado por la pareja *Ryu* y *Ken*). Este juego gráficamente sorprende por donde se mire, tanto en los enormes personajes que poseen todos los ataques y prácticamente cada uno de los *frames* de movimiento rehechos, como en los escenarios que son idénticos a los originales, en los que se incluyen personajes de fondo (como la mujer de *Dhalsim* en su escenario).

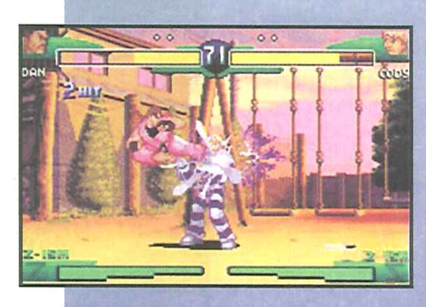
Lo único que ha sufrido un descenso considerable, aunque mantiene un buen nivel, ha sido el aspecto sonoro, ya que las músicas no poseen calidad *CD* y bastantes voces han sido eliminadas.

Otras pequeñas perdidas han sido la falta de presentación y la unificación de muchos de los finales de los personajes en uno base para casi todos, lo cual se puede perdonar viendo el magnífico resultado que **Capcom** ha conseguido.

Ahora mismo este juego es de lo mejor que puedes tener en **GBA**, así que si quieres un buen juego de lucha portátil, esta es tu oportunidad ya que me atrevería a decir que es el mejor título de lucha creado para una consola portátil.









Artículo "Street Fighter Zero 3 Upper" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

HOSHIGAMI BLUE HEART

Aprovechando que las nuevas consolas todavía no se habían dignado a crear un buen título que acaparase las exigencias del público aficionado, de la mano de Atlus, *Hoshigami Blue Heart* puede presumir de ser una de las últimas grandes producciones del género estrategia que PSOne haya recibido, demostrando una factura gráfica excelente, más cercana a su viejo título, *Tactics Ogre*. Todo un lujo y satisfacción para los seguidores de este tipo de juegos, quienes sin duda no deberían dejarle pasar de largo.



Continuando la tradición de títulos tan avalados como ***Final Fantasy Tactics*** o de su propia cosecha ***Tactics Ogre*** (*Ogre Series*), la compañía **Atlus** (**Maxfive**) nos brindó la solera oportunidad de disfrutar con otra de sus últimas creaciones para este viejo soporte. ***Hoshigami Blue Hearts*** era un complejo y entretenido *battle-estrategico* que desde luego los avezados roleros disfrutarán como enanos por su increíble acabado gráfico y técnico. Sin lugar a dudas un título que esperábamos ansiosos y que finalmente para muchos usuarios acérrimos al género concluyó con una alegre noticia tras saber de su salida el pasado año al extenso mercado americano tras gozar de enorme éxito en su país de origen.





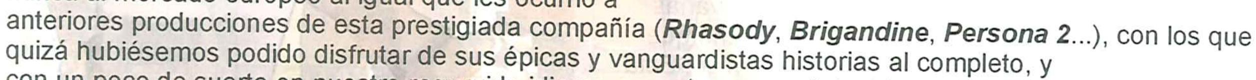
Artículo "Hoshigami Blue Heart" por Los Pakos y Blue Mary.

EL OLVIDADO

Técnicamente la labor de sus artífices ponían a nuestra disposición un solido entorno *3D*, de lo mejorcito hasta ahora en **PSOne**, desbordante en detalles de gran belleza y colorido muy en la línea de juego ***Final Fantasy Tactics***, atreviéndome incluso a decir, si cabe más, con elementos y efectos de luces en magias más sofisticadas y actualizadas íntegramente al nuevo milenio en que estamos.



La música y sonidos que acompañan al juego serán típicas de las producciones de **Atlus**, grandes melodías y composiciones éticas, muy acordes al tema bélico medieval. Tampoco había que olvidarse de la variedad y empeño puesta en la elaboración de los personajes (con mayores *sprites*), de envidiable definición y suntuosidad en los diseños, que muestran la magnificencia en todo el programa y el buen hacer de sus programadores, cosa que es una autentica pena sabiendo que dicho título no llegará nunca al mercado europeo al igual que les ocurrió a anteriores producciones de esta prestigiada compañía (***Rhasody***, ***Brigandine***, ***Persona 2***...), con los que quizá hubiésemos podido disfrutar de sus épicas y vanguardistas historias al completo, y con un poco de suerte en nuestro requerido idioma, en este campo del rol tan mustio y de difuso destino con el que cuenta el panorama español.







La antigua civilización de *Ixion* se basaba en la existencia de los espíritus elementales; seres que mantenían el continente flotante de *Mardis* (dividido en las tres provincias de *Nightweld*, *Valain* y *Gerauld*) y que vivían en armonía con los *Ixian*. Esto de cualquier forma llegó a su fin por el surgimiento de un hombre llamado *Villa*. Él creo a *Marselva* (un metal especial llamado *maratite* que poseía el poder de miles de espíritus elementales) para usar el poder de los espíritus elementales ("*Amu*" era el espíritu del fuego, "*Ema*" el del este que simbolizaba la inteligencia, "*Enova*" la fuerza y la vida, "Zeneth" el espíritu del agua que representaba la



MECANICA Y SISTEMA DE JUEGO

En cuanto a la mecánica, no es nada que no hayáis visto antes. Se trata del típico juego de batallitas de corte medieval en el que controlaremos a un número variable de personajes (los *hoshigamis*), moviéndonos por turnos como si de un juego de tablero se tratase, aunque con ligeras innovaciones cuanto menos curiosas.

Una vez entremos en combate directo podremos seleccionar tácticas de ataque, magias e invocar conjuros espirituales. Es en este apartado donde se estriba la pequeña diferencia con otros juegos, ya que podremos variar los efectos de daños de ataque mediante el acierto o no en la variación de una barra que media dicho efecto, al mismo tiempo que podemos atacar y movernos varias veces (en un mismo turno), dependiendo del daño que infrinjamos a los mercenarios o al ejército enemigo. Esta modificación puede pareceros insignificante, pero si miráis el lado bueno descubriréis que el nuevo componente de combate reducirá bastante los largos y tediosos enfrentamientos (otorgando mayor dinamismo), que en antaño otras producciones roleras nos hacían destilar telarañas hasta las mismas axilas...





EL OLVIDADO

LVIDADO EL OLVIDADO EL OLVI
DADO EL OLVIDADO







suerte, "*Gose*" el espíritu de la luz y "*Kashis*" el del viento y la velocidad) en su propio beneficio.

Enfurecido por los actos de *Villa*, el gran espíritu iba a destruir a *Mardias* y a toda la humanidad. Pero en vez de eso, ella se fue con *Samus*, el último de los *Ixians* de quien ella estaba enamorada, dando a los humanos una última oportunidad. Bendecido por *Elvilla*, *Samus* derrotó a *Villa* después de una larga y cruenta batalla, reconstruyó el reino de *Ixians* y selló a *Marselva* (creado por *Villa* y los *Osigamis*, un metal especial llamado *Maratite* y en el que se encerraba el poder de miles de espíritus elementales), volviendo la paz al mundo. Se esperaba que la relación entre los espíritus elementales y los humanos sería restaurada, pero el terror a otros *Villas* emergerá en el futuro, y por eso los espíritus nunca se mostraron de nuevo a los humanos.

La gente olvidó todo cuanto sabia y conocía de la existencia de los espíritus y de sus formidables poderes, sólo recordandolos ya como divinidades.

La dura batalla se ha desatado entre las provincias, y solo los *hoshigami* (7 miembros) pueden controlar a los espíritus elementales para aliviar al mundo de la anarquía por el poder y el dominio en el continente de *Mardias*.

En fin, no me queda más que deciros que ***Hoshigami B.H.*** es un clarísimo ejemplo que sabe dejar al destape las innumerables virtudes que aguarda el género. Un juego largo, entretenido, que os requerirá gran dedicación y tiempo si queréis sacar el máximo partido de la mejor estrategia de **PSOne**. ¡¡Fuera de nuestras fronteras, claro!!





SAIYUKI
Journey West

Basándose en las populares leyendas de la mitología oriental "El rey mono" y con la inestimable colaboración de Akihiro Yamada (dibujante y responsable de juegos como Front Mission 3, el manga de Record of Lodoss Wars "La Dama de Faris y el anime RahXephon), Koei comparte el honor junto con "Hoshigami Blue Heart", de ser una de las últimas producciones roleras que alcanzaron con éxito el mercado estadounidense, desarrollando un juego al mas puro estilo estrategia para PSOne y siguiendo la estela de obras más cercanamente conocidas de casas tan veteranas como son Konami o la prestigiosa Square Soft.

孫悟空
おまえが三蔵だな
封印をといてくれて
ありがとよ

Seguro que hace años muchos de vosotros quedasteis enganchados a juegos tan míticos como lo fueron ***Vandal Hearts*** o las creaciones de *Toshiro Tsuchida* (***Front Mission***) y *Hironobu Sakaguchi* (***Final Fantasy Tactics***). Pues bien, ya hace algún tiempo que **Koei**, rizando el rizo, había creado un *RPG* estratégico en el cual el principal cometido del protagonista al que enfundábamos (*Sanzo*) era restablecer la paz del continente asiático, acabando con todo un ejército de seres infernales (un argumento más que manido en este tipo de productos). A su vez, estos ejércitos estaban capitaneados y distribuidos por los lacayos de *Taurus*, un ser maléfico que pretenderá por todos los medios que nuestra misión no llegue a buen puerto.

Todo empezó cuando *Sanzo* era un muchacho al que hace



EL OLVIDADO







16 años fue encontrado y recogido en un río por un monje (*Homei*) del templo dorado al que decidió criar y enseñarle las costumbres del monje.

Una mañana cualquiera el destino de su vida iba a cambiar por una visión en la que se le apareció la gran diosa *Lady Kannon*. Ella le confió un báculo poderoso y le encomendó una misión: debía entregar dicho bastón en el *Templo del Trueno* en la India. Un viaje nada fácil, pues nuestro camino estaría empedrado por el mal y la oscuridad que pretendía hacerse con el poder del bastón. Pero con la ayuda de nuestros fieles amigos (que encontraremos en el trayecto de nuestro viaje) que combatirán a nuestro lado por la causa y la esperanza, aun brillaría la posibilidad de paz en el antiguo continente asiático.







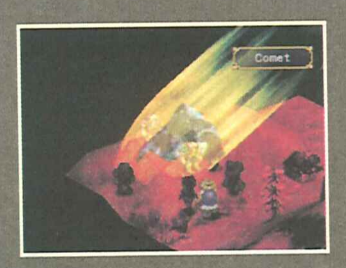






SISTEMA DE JUEGO





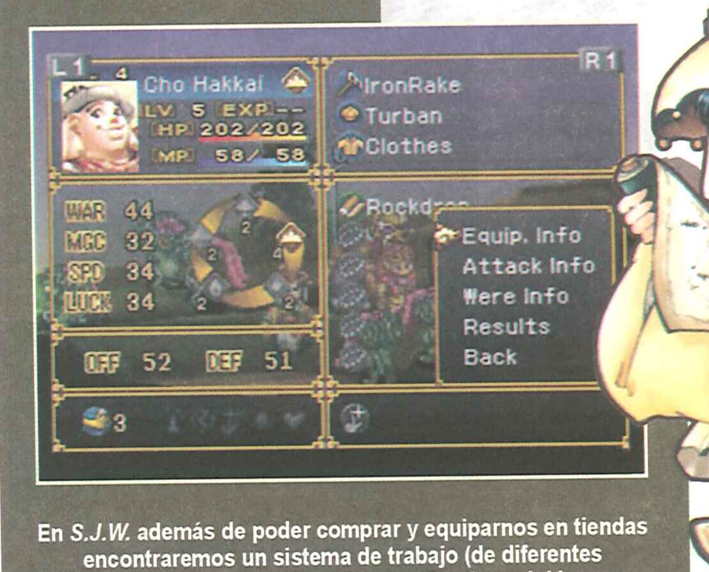


Como ya sabréis, este juego tiene muchos puntos en común con la mecánica de juegos como ***Vandal Hearts*** y otras creaciones del estilo ***Final Fantasy Tactics***, ***Leyend of Kartia***, ***Azure Dreams*** o el maravilloso ***Eternal Blue*** (conocido en Japón por ***Koukoeatpol***, que inexplicablemente sí llego a traducirse al castellano).

Como buen juego de estrategia, los combates de ***Saiyuki*** se sucedían por turnos en los que, siendo habitual en el género, podremos atacar (a corta distancia), defendernos, usar magias y hechizos (a larga distancia) que iremos aprendiendo progresivamente y aumentando las diferentes estadísticas (ataque, defensa, efectividad, suerte...) que conformaba al guerrero mediante la experiencia conseguida en cada batalla o confrontación con bicho malo. Por supuesto, nuestra tarea no sería tan sencilla si no contáramos con la integración de nuevos héroes (encabezados por *Son Goku*, *Hakkai*, *Ryorin*, *Godo* y *Lady Kika*), que podían unirse poco a poco al grupo de nuestro protagonista, y dispuestos a sacrificar su vida para protegerle. Estos podían pasar de tener un aspecto pacífico a tomar las formas de poderosas bestias pardas (*Wares*) entrenadas para la guerra contra el poder del mal (algo que ya se había visto en ***Breath of Fire*** o ***Leyend of Dragoon***).



El único problema residía en no aprovechar condicionalmente las posibilidades mágicas que ofrecían los *Warechanges* antes de que la limitada transformaciones (solo una vez por combate) nos hicieran volver a nuestra forma original. También ocurría igualmente con nuestro monje *Sanzo*, que gracias al báculo mágico que *Lady Kannon* entregó, podría reclutar y requerir de las capacidades mágicas que contenían los guardianes espirituales (rescatados por toda la aventura) después de haber sido invocados para la batalla.



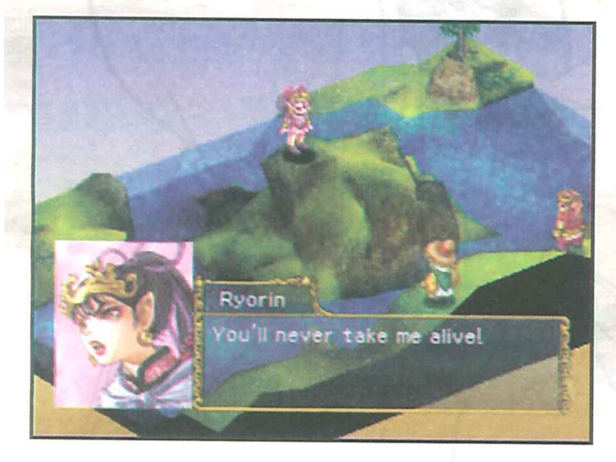
En *S.J.W.* además de poder comprar y equiparnos en tiendas encontraremos un sistema de trabajo (de diferentes profesiones) similar a *Final Fantasy Tactics*, mini juegos incluso un modo training donde podremos subir de nivel.

EL ASPECTO GRAFICO

En cuanto a la definición gráfica del *software*, los gráficos de los escenarios (pobres y de poca pulcritud) como de los personajes (simplones, pero bien definidos) no sorprenderán hoy en día por sus diseños y variedad (ya que los enemigos son un poco repetidos).

El fondo musical que comparsa el juego no pasa de ser aceptable y bastante tranquila. Si bien es cierto que ni el apartado técnico, en general, y el argumento del juego (una historia muy trabajada e interesante) no son malos. Es evidente que no alcanza ni de lejos el nivel de otros títulos o de ***Hoshigami Blue Heart***, algo que decepcionara a los amantes del genero más exigente y perfeccionista, ya que no logra explotar las posibilidades de la **PSOne** como debiera, para la fecha en que se decidió lanzar.





Saiyuki tiene el atractivo de ser un juego sencillo que admiraréis por la rapidez y facilidad de navegación de menú y sus característicos sistemas de batalla, un factor que agradecerán los usuarios menos experimentados en este género de juego.

Sin duda un imprescindible título que ya debería estar en vuestra colección.

Wares Transforms

SonGoku - Great Ape
Ryorin - Dragon Pink
Hakkai - Raging Boar
Gojo - River
Lady Kika - Butterfly



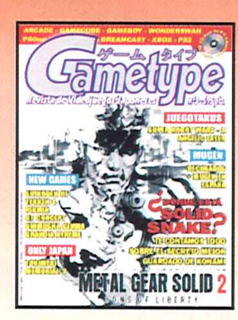



¿CONOCES LA ÚNICA REVISTA SOBRE MANGANIME QUE TE MUESTRA EL PRESENTE, EL PASADO Y EL FUTURO?
漫画情報誌
アニメ、
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
Ai Yori Aoshi © Akira Fumizuki / Ai Ao Keikaku Project
CADA 2 MESES
100 PÁGINAS A TODO COLOR CON LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA
+ CDRom
POR SÓLO 5€

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES



















¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Enero del 2003. También puedes hacerlo por teléfono. llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Apellidos ( ) Nombre ( )

Dirección ( )

Código Postal ( ) Ciudad ( ) Provincia ( )

Apdo Correos ( ) Tlf. ( ) Edad ( )

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ( )

Números atrasados: ( )

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ( ) Fecha de caducidad ( )

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

Firma (obligatorio)

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casiila correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero és MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.